QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedi al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

AFTERLIFE
CDROM 89 900

LONGBOW
CDROM 109 900

CDrom

Titolo	Prezzo
ABUSE	109 900
AFTER LIFE	89 900
ALONE IN THE DARK TRILOGY	99 900
AMERICAN CIVILWAR	139 900
ASCENDANCY	129 900
ASSAULT RIGS	89 900
ATF - ADVANCED TACTICAL FIGHTER	99 900
BACK TO BAGHDAD	139 900
BAD MOJO	99 900
BATMAN FOREVER	99 900
BATTLEGROUND ARDENNES	109 900
BATTLEGROUND GETTYSBURG	109 900
BATTLEGROUND WATERLOO	109 900
BERMUDA SYNDROME	99 900
BIG RED RACING	89 900
BRADSHAW FANTASY FOOTBALL	89 900
BRAINDEAD 13	99 900
CAESAR 2	99 900
CAPITALISME	79 900
CHAOS OVERLORDS	89 900
CHRONICLES OF THE SWORD	109 900
CHRONOMASTER	89 900
CIVILIZATION 2	109 900
COLLEGE SLAM	119 900
COMMAND & CONQUER	99 900
COMMAND & CONQUER - DATA DISK	49 900
COMPLETE CARRIERS AT WAR	129 900
CONGO	99 900
CONQUEROR A.D. 1086	99 900
CONQUEST OF THE NEW WORLD	99 900
CYBER JUDAS	89 900
CYBERBYKES	59 900
CYBERIA 2 : RESURRECTION	109 900
CYBERMAGE	119 900
D	109 900
D 1000	59 900
DALEY THOMPSON WORLD DECATHLON	119 900
DARK EYE	99 900
DARKSEED 2	129 900
DEADLINE	109 900
DEATHKEEP	119 900
DEFCON 5	89 900
DESCENT 2	89 900
DESTRUCTION DERBY	89 900
DIVE - THE CONNQUEST OF SILVER EYE	79 900
DUKE NUKEN 3D	89 900
EARTH SIEGE 2 - WINDOWS 95	99 900
EARTH WORM JIM 2	89 900
EMPIRE 2	99 900
EURO 96	89 900
EYE OF THE BEHOLDER COLLECTION	79 900
F1 GRAN PRIX 2	89 900
F1 GRAN PRIX MANAGER	99 900
FADE TO BLACK	109 900
FANTASY GENERAL	99 900
FAST ATTACK	99 900
FIFA SOCCER 96	99 900
FIGHTING FORTIES	109 900
FINAL DOOM	129 900
FIRE FIGHT	109 900
FRANK BIG HURT BASEBALL	79 900
FRONT PAGE SPORT FOOTBALL PRO 96	99 900
FULL THROTTLE	119 900
GABRIEL KNIGHT 2 -THE BEAST WITHIN-	119 900
GEARHEADS	79 900
GENDER WARS	89 900
HARDBALL 5	109 900
HERETIC - SHADOW OF THE SERPENT	99 900
HEXEN	99 900
HEXEN - DEATH KINGS OF THE DARK	39 900
HOOVES OF THUNDER	89 900
HUMANS 3	69 900
I PUFFI	69 900
IN THE FIRST DEGREE	129 900
INDY CAR RACING 2	99 900
JUDGE DREDD	79 900
JUNGLE BOOK - THE MOVIE	109 900
KICK OFF 96	89 900
KING'S QUEST COLLECTION	69 900
KING'S QUEST VII	99 900
KINGDOM O'MAGIC	129 900
KNIGHT OF XENTAR	89 900
KYRANDIA SERIES	79 900
LEMMINGS PAINTBALL - WINDOWS 95	89 900
LONGBOW AH-64D	109 000
MAGIC CARPET 2 : THE NETHER WORLDS	119 900
MANIC KARTS	59 900
MASTER LEVEL OF DOOM	79 900
MASTER OF MAGIC (BUDGET)	59 900
MAXIMUM ROADRACE	79 900
MEGAPACK 5	89 900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	69 900
MONOPOLY	89 900
MONTY PYNTHON HOLY GRAIL	109 900
MORTAL KOMBAT 3	99 900
MORTIMER	99 900
NBA LIVE 96	99 900
NEED FOR SPEED	109 900
NHL HOCKEY 96	119 900
NORMALITY	89 900
OFFENSIVE	99 900
OLYMPIC GAMES	99 900
OLYMPIC SOCCER	99 900

CDrom

Titolo	Prezzo
ON SIDE COMPLETE SOCCER	89 900
PBA BOWLING	79 900
PERFECT PLAYER POKER	69 900
PGA EUROPEAN TOUR	109 900
PGA TOUR GOLF 96	119 900
PGA TOUR GOLF 96 - SPANISH BAY DISK	49 900
PHANTASMAGORIA (ITALIANO)	139 900
PINBALL 3D VCR	79 900
PINBALL WARRIORS	89 900
PIRAHNA	59 900
POCAHONTAS	119 900
POLICE QUEST V - SWAT	109 900
POWER DOILS	89 900
POWER HOUSE	99 900
POWER THE GAME	89 900
PRAY FOR DEATH	59 900
PRIMAL RAGE	89 900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	49 900
PRISONERS OF ICE	109 900
PRO PINBALL - THE WEB	89 900
PTO 2	129 900
QUARTERBACK ATTACK	109 900
QUEST FOR FAME	89 900
RAYMAN	89 900
REBEL ASSAULT 2	99 900
RED GHOST	99 900
RETURN FIRE	99 900
REVOLUTION X	89 900
RING CYCLO	79 900
RIPPER	109 900
RISE AND RULE OF ANCIENT EMPIRES	109 900
RISE OF THE ROBOTS 2: DIRECTORS CUT	109 900
RISE OF THE TRIAD EXTREME LEVELS	49 900
SCREAMER	89 900
SCUDETTO:CHAMPIONSHIP MANAGER 2	99 900
SEA LEGENDS	99 900
SENSIBLE GOLF	79 900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER EURO.	79 900
SEPARATION ANXIETY-VENOM SPIDERMAN	79 900
SHANGHAI GREAT MOMENT	79 900
SHANNARA	99 900
SHELLSHOCK	89 900
SHIVERS	109 900
SHOCK WAVE ASSAULT	129 900
SILENT HUNTER	109 900
SILENT THUNDER -A10 TANK KILLER 2-	79 900
SIM ISLE	99 900
SIM TOWER	99 900
SPACE BUCKS	99 900
SPACE HULK VOTBA	129 900
SPEED HASTE	89 900
SPEEDRACE	69 900
SPYCRAFT	89 900
STAR TREK - DEEP SPACE 9	99 900
STAR TREK - KLINGON -	99 900
STONEKEEP	119 900
STORM	119 000
STRIFE	119 900
SUPER STARDUST	79 900
T.F.X. 2 : EF2000	129 900
TEK WAR	99 900
TEMPEST 2000	79 900
TERMINATOR FUTURE SHOCK	119 900
TERRACE	79 900
TERRANOVA	109 900
TERROR TRAX	79 900
THE DIG	99 900
THE SETTLERS 2	109 900
THEXDER 2 (WINDOWS 95)	89 900
THIS MEANS WAR	69 900
TIME GATE - IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99 900
TNN '96 - OUTDOORS BASS TOURNAMENT	119 900
TONY LA RUSSA BASEBALL 3 96	109 900
TOP GUN	99 900
TORINS PASSAGE	99 900
TOSHINDEN	119 900
TOTAL MAYHEM	119 900
TOUCHE'- ADV. OF THE 5TH MUSKTEER -	99 900
TOWER CONTROLLER	129 900
TOY STORY	109 900
TRACER	59 900
TRACK ATTACK	89 900
TRIAZZLE	49 900
UEFA CHAMPIONS LEAGUE	79 900
UNGARIA THE COLOUR CHALLENGE	49 900
UNNECESSARY ROUGHNESS 96	109 900
URBAN RUNNER	109 900
VIRTUAL CORPORATION	89 900
VIRTUAL SNOOKER	119 900
WAR COLLEGE	89 900
WARCRAFT 2 - BEYOND THE DARK PORTAL	59 900
WARCRAFT 2 - MORE WAR	59 900
WARCRAFT 2 - TIDES OF DARKNESS	99 900
WAYNE GRETZKY HOCKEY ALL STAR	109 900
WHIPLASH	139 900
WHITE LINES	79 900
WING COMMANDER 4 PRICE OF FREEDOM	119 900
WITCHAVEN 2	89 900
WIZARDRY GOLD	109 900
WORLD RALLY FEVER	79 900
WORMS	99 900
WORMS - REINFORCEMENTS - DATA DISK	39 900
ZORK NEMESIS - THE FORBIDDEN LANDS	99 900

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO

telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI

MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)

FAX 011-31.99.158

POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino

INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/

QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158

SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

K

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

sommario

Estate, mare, vacanze... e Cyber Master rinchiuso in redazione a far gelati... e ovviamente a controllare che K sia consegnato regolarmente presso tutte le edicole delle località dedicate alla villeggiatura! "Siete caldi?", come diceva una famosa cantante... Allora preparatevi a leggere lo Speciale Agosto 1996, quest'anno ricco, anzi ricchissimo di soluzioni e novità.

Close Combat a pag. 9

Quake a pag. 30

Grand Prix 2 a pag. 34

Normality a pag. 47

Duke Nukem a pag. 68

Rivista associata all'Unione Stampa Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile.
Autorizzazione Tribunale di Milano n.729 del 14/11/1988

R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 fax 02/5065361

REALIZZAZIONE EDITORIALE: EDI.PROGRESS
via Pagliano, 37 - 20149 MILANO
Tel: 02/4985463 fax 02/48008851

Direzione: Roy Zinsenheim

Caporedattore: Luca Monticelli

Team Editoriale: Giampaolo Moraschi, Max Pantani, Luca Fassina, Francesco Pepe, Antonio Perna, Paolo Forni, Alessandro "Pitone-Skomp" Seccafieno, Gigio Rancilio, Daniele Falzone, Massimo Carboni, Silvia F., Fabrizio Farenga, Gabrio Secco.

Art Director: Cristian Ghezzi

Impaginazione Elettronica: Paola Lagala, Michela Rolandi.

IMPIANTI PRESTAMPA
Bassoli & Olivieri - via Merano, 18 - 20127 MILANO

STAMPA
A. Pizzi S.p.A. - via A. Pizzi, 14 - Cinisello Balsamo

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
R.C.S. Rizzoli Periodici S.p.A. - via Rizzoli 2 - 20132 MILANO - tel. 02/2588
Sped. Abb. Post. comma 26, art. 2, legge 549 del 28/12/'95

CONCESSIONARIA ESCLUSIVA PUBBLICITA'
P.R.S. Pubblicità Stampa Edizioni S.r.l.
via Ennio, 6/A - 20137 MILANO - Tel: 02/55014666 r.a. fax 02/55014919
Responsabili pubblicità: Bruno Pasini, Giancarlo Gani, Franco Fermeglia

EDITORE
R.C.S. Libri e Grandi Opere S.p.A.
via Mecenate 91 - 20138 MILANO
Tel: 02/50951 - fax 02/5065361

DIRETTORE RESPONSABILE
Vittorio Viterbo

ABBONAMENTI
R.C.S. Rizzoli Periodici - Servizio Abbonamenti
via A. Rizzoli, 2 - 20132 MILANO - Tel: 02/27200720

ITALIA: Per informazioni sulle modalità di abbonamento scrivere all'indirizzo sopra indicato o telefonare al numero 02/27200720. L'abbonamento andrà in corso dal primo numero raggiungibile e può avere inizio in qualsiasi periodo dell'anno. Per il rinnovo dell'abbonamento attendere l'avviso di scadenza. Per il cambio di indirizzo informare il Servizio Abbonamenti almeno 30 giorni prima del trasferimento, allegando l'etichetta con la quale arriva la rivista: il servizio è gratuito.

ESTERO: Per le seguenti nazioni: Australia, Austria, Belgio, Brasile, Canada, Danimarca, Germania, Giappone, Gran Bretagna, Grecia, Jugoslavia, Lussemburgo, Nuova Zelanda, Portogallo, Spagna, Sud Africa, USA, chiedere informazioni al Servizio Abbonamenti. Per tutto il resto del mondo, le modalità di abbonamento vanno richieste direttamente a:
MELISA S.A. - Casella Pastale 3141 -
via Vegezzi, 4 - CH - 6901 Lugano, Svizzera -
Tel. 41/91 - 9238341/2/3 - Fax 41/91 - 9237304

ARRETRATI
I numeri arretrati vanno richiesti al proprio edicolante di fiducia, oppure a ASE Agenzia Servizi Editoriali S.r.l. - via Nazario Sauro, 35 - 20037 Paderno Dugnano (MI), tel. 02/99049970 - fax 02/99044553, inviando anticipatamente l'importo pari al doppio del prezzo di copertina, con assegno bancario o bollettino di c/c postale n. 36248201. Per i residenti all'estero, il costo di una copia arretrata corrisponde al doppio del prezzo di copertina, maggiorato di un contributo fisso di L. 3.000 per le spese postali. La disponibilità di copie arretrate è limitata, salvo esauriti agli ultimi 12 mesi.

ISSN 1122-1313

INDIRIZZO INTERNET:
http://www.rockol.it (pulsante "Edicola")

INDIRIZZO e-mail:
k.magazine@bbs.infosquare.it

IL FANTASTICO MENSILE DI VIDEOGAMES, CD-ROM E DIVERTIMENTO ELETTRONICO

NEWS
PROVE SU SCHERMO
ANTEPRIME

K BOX
TNT TRICKS'N TACTICS
MULTIMEDIA

TI OFFRE L'ABBONAMENTO PIÙ VANTAGGIOSO

PER TE CON IL 25% DI SCONTO 3 MESI DI LETTURA GRATIS

APPROFITTANE!

SPEDISCI SUBITO LA CARTOLINA DI ABBONAMENTO

ABBONARSI A HA MOLTI VANTAGGI

UNO SCONTO DEL 25%
e risparmi 18.000 lire

UNA GARANZIA
Prezzo bloccato per tutta la durata dell'abbonamento

UNA FACILITAZIONE
e puoi anche pagare a rate

Compila, taglia e spedisci oggi stesso questa Scheda di Adesione in busta chiusa affrancata come lettera a :
RCS Rizzoli Periodici
Servizio Abbonamenti
Via A. Rizzoli, 2 - 20123 Milano

Scheda Di Adesione

valida per abbonarsi a 12 numeri del mensile K con il 25% di sconto

Sì mi interessa l'abbonamento annuale (12 numeri) al mensile K con il 25% di sconto. Pagherò il mio abbonamento solo £ 54.000, anziché £ 72.000, anche in 3 rate mensili di sole £ 18.000.
Non invio denaro ora, pagherò solo in seguito, con i bollettini di conto corrente postale che mi invierete.

28796102000

COGNOME ....
NOME ....
VIA .... N. ....
CAP .... LOCALITA' ....
PROV. .... TEL. ..... / ....

DATA DI NASCITA
GIORNO ....
MESE ....
ANNO ....
FIRMA ....
del genitore per i minori

Offerta valida solo per l' Italia e per i nuovi abbonati ogni adesione é sottoposta all' accettazione della casa

FERIE D'AGOSTO

E' passato già un anno dallo scorso numero speciale di Agosto. Tante cose cambiano. Giochi, programmi, grafica, rubriche ma intatto è il nostro entusiasmo nel produrre, unici del settore, il numero "vacanziero".
Lo sforzo della redazione per raggiungere questi obiettivi è stato imponente, ma ora che guardiamo indietro al passato, ci rincuoriamo e pensiamo ne sia valsa decisamente la pena. Ed è per questo che non ci fermeremo, ma continueremo a sfornare articoli, recensioni, anteprime e "skoop" sempre più allettanti ed esclusivi.
Ed è così quindi che ci sforziamo di cogliere l'obiettivo vincente. A noi la "pole position" non basta, i Gran Premi vogliamo vincerli.
Come noterete, in questo gustoso speciale abbiamo condensato non solo prestigiose soluzioni (le più richieste dai lettori, ovviamente), ma abbiamo voluto **recensire** e **risolvere** i due giochi più attesi e importanti: Grand Prix 2 e Quake. Il primo dei due ci è giunto in redazione poche ore prima della chiusura, e l'impegno di tutta la redazione ha permesso di arrivare subito alla soluzione "guidata" che trovate a pag. 80.
Lo stesso vale per Quake, recensito e risolto per tutti gli amanti degli sparatutto 3D (compreso il sottoscritto).
Come potete vedere, K cerca sempre di stare con un passo davanti alla folla, e mensilmente sforna sorprese che, col passare dei mesi, diventano sempre più appetitose e vincenti. Per Settembre ne abbiamo già preparate alcune, e non possiamo ancora svelarvi la "bomba" che stiamo riservando per il numero di Ottobre!
Pensiamo veramente di offrirvi una rivista autorevole, da collezionare gelosamente, da leggere in spiaggia o in montagna e, soprattutto, davanti al vostro computer!
Fatene buon uso, e cercate di non stravolgere di telefonate il povero Dott. Kernal (pare che in questi giorni sia in una clinica svizzera per riprendersi...).
Chi legge mensilmente K, trova **sempre** quello di cui ha bisogno... anche di più!

Mister "K"

NEWS

Tra ombrelloni e gente spalmata di crema solare, ecco una carrellata di ciò che potrete trovare al ritorno dalle vacanze, che, si sa, finiscono sempre troppo in fretta. Meno male che la vostra rivista preferita non vi abbandona mai, neanche sotto l'ombrellone.

APOGEO PARLA JAVA

Apogeo, dopo aver rilasciato due importanti testi di riferimento quali "I segreti del WWW" e "Windows 95", ha recentemente prodotto un volume corposo su JAVA, una guida completa sul nuovo linguaggio di programmazione di Internet. Impareremo a trasformare le pagine statiche del WWW in applicazioni animate e interattive. I concetti fondamentali del linguaggio vengono esposti in modo chiaro ed efficace portando il lettore con sicurezza verso la scrittura di applet Java e alla loro integrazione nelle presentazioni sul Web. La creazione di animazioni, simulazioni, giochi interattivi, modelli, strumenti didattici e altro ancora non saranno più appannaggio di pochi specialisti ma entreranno a far parte della cultura informatica dei lettori di questo importante libro. Nel Cd-Rom allegato al libro troverete incluso il Java Developer's Kit ufficiale della Sun Microsystem, la documentazione completa delle API, esempi significativi di applet Java e i listati completi presentati nel libro. Maghi del linguaggio HTML, non potete assolutamente perdervi questa pubblicazione, che vi lancerà nell'Olimpo dei programmatori Web Internet.

IL CASTELLO DELLA FANTASIA

Non ci possiamo credere!!! La Ravensburger, famosissima società leader nella progettazione di giochi per bambini, si dedica al mondo videoludico, avvicinandosi al PC. Con un titolo che promette di entusiasmare tutti i piccoli Bill Gates: il Castello della Fantasia.
Il simpaticissimo drago Nicky e altri otto buffi personaggi aspettano tutti i piccini nel castello per giocare. Con loro non ci si annoia mai e sono infinite le avventure da vivere insieme! Bisogna scegliere i personaggi e ordinargli quello che vogliamo. Mai visto un drago che vola? O un cavallo che balla? Basta cliccare col mouse (fatevi aiutare da papà), e tutto si compirà.
Potrete cambiare la scena e scendere nel castello per mettere in gabbia il mago, fare il tiro al bersaglio con una catapulta, suonare l'arpa del salone e fare crollare il baldacchino in testa a chi sta dormendo beato nella camera da letto. E, se vi va, potrete far parlare i personaggi con la vostra voce!
Un gioco che sicuramente stimolerà la fantasia e la creatività dei vostri bambini, cari mamme e papà! Il Cd può fare veramente tante cose con i nove personaggi e il castello, e grazie a loro si possono creare un'infinità di situazioni grazie a simboli di facile comprensione. Sarà il bambino a dirigere lo svolgimento del gioco e l'interazione dei personaggi tra loro e con l'ambiente che li circonda.
Labirinti e percorsi a ostacoli gli presenteranno difficoltà crescenti da superare, spronandolo a risolvere problemi e a trovare soluzioni su più fronti. Il programma è di semplice installazione e il bambino potrà cominciare subito un gioco divertentissimo che "crescerà" letteralmente con lui: più scaltro e "navigato" sarà, più elaborate saranno le prove da affrontare.

Il Castello della Fantasia ha già ottenuto oltre 20 riconoscimenti educativi, tra cui è doveroso ricordare "Software del decennio", ed è stato ideato e realizzato da un'équipe di psicologi e pedagogisti. Grazie al sistema "punta e clicca" - basato su simboli appositamente ideati per bambini anche in età prescolare - e alla guida vocale, il gioco è di facile utilizzo e in grado di aiutare il bambino ad acquisire confidenza con il computer.

Per Informazioni:
Ufficio Stampa - Aida Comunicazione
Tel. (02) 89504650

ASSOLUTAMENTE FAVOLOSO!!!

E' firmato 21st Century Entertainment il nuovo Pinball, che questa volta si chiamerà Absolute Pinball.
Progettato insieme a un team svedese, il nuovo gioco promette davvero scintille, soprattutto ai numerosi appassionati del flipper cybernetico. Sono quattro le nuove tavole di gioco, e si chiamano rispettivamente: The Dream Factory, Balls & Bats, Aquating Adventure e Desert Run.
The Dream Factory permette al giocatore di immergersi e perdersi nel fantasmagorico mondo Holliwoodiano, cercando sceneggiature e cercando di sviluppare un film da Oscar. Balls & Bats si immerge nel mondo del Baseball. Correre per raggiungere la base risulta decisivo se si vuole stravincere!
In Aquatic Adventure dovrete cimentarvi nella ricerca di relitti e di tesori nascosti, immersi in un mondo silenzioso: quello marino. L'ultimo, ma non meno importante, è Desert Run che emula la mitica (e talvolta tragica), Parigi-Dakar.
Sarà disponibile da questo mese in tutti i negozi di videogames.

MICROFORUM CONQUISTA L'ITALIA

L'Italia è diventata per Microforum un mercato particolarmente significativo e l'apertura della filiale di Roma, assieme alle nuove politiche di localizzazione, ne sono la dimostrazione. La filiale di Roma è nata con l'obbiettivo di seguire più da vicino le esigenze degli utenti finali italiani attraverso una serie di servizi e allo stesso tempo è anche diventata un centro di sviluppo di prodotti multimediali su Cd-Rom e editoriali su Internet. Grazie ai risultati conseguiti sul nostro mercato, Microforum ha deciso di distribuire sul nostro territorio i propri prodotti solo in versione opportunamente localizzata. I titoli contenenti raccolte di programmi shareware avranno solo la parte cartacea tradotta; allo stesso modo i giochi che non contengono grandi quantità di testo o che non richiedono che una minima conoscenza della lingua inglese verranno distribuiti con la manualistica e la confezione in italiano. I titoli originali che invece contengono parlato, testi e interfaccia grafica saranno localizzati in ogni loro parte. Tutto questo senza aumento dei prezzi al pubblico. Con queste nuove politiche Microforum compie quindi un ulteriore passo avanti nella soddisfazione degli utenti italiani, proseguendo anche con un rinnovato impegno nella produzione di titoli qualitativamente sempre più avanzati e di costo competitivo.

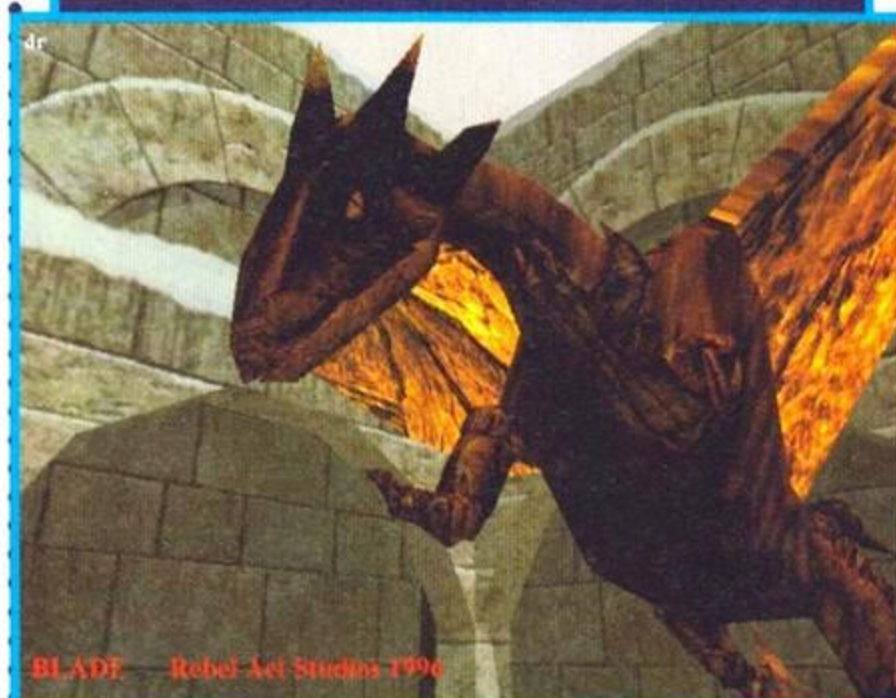
HP AMPLIA LA GAMMA PC

Hewlett-Packard ha annunciato riduzioni di prezzo e ampliamenti di gamma nella famiglia dei PC HP Vectra Serie 500. Questi PC incorporano ora processori ancora più veloci, unità Cd-Rom ad alta velocità e unità a disco fisso ancora più capaci. I prezzi sono stati ridotti fino al 14,8% per avvicinarsi ulteriormente alle esigenze degli utenti. I miglioramenti comprendono un aumento della velocità del processore Pentium entry level, da 75 MHz a 100 MHz, una nuova unità Cd-Rom a 8x che sostituisce quella a 4x nei modelli di fascia più alta e unità disco più capienti. I prezzi variano da un minimo di Lire 2.570.000 per un PC HP Vectra 515CD/ 5/100 a Lire 4.715.000 per un Pc HP Vectra 515MC 5/166 (IVA esclusa).

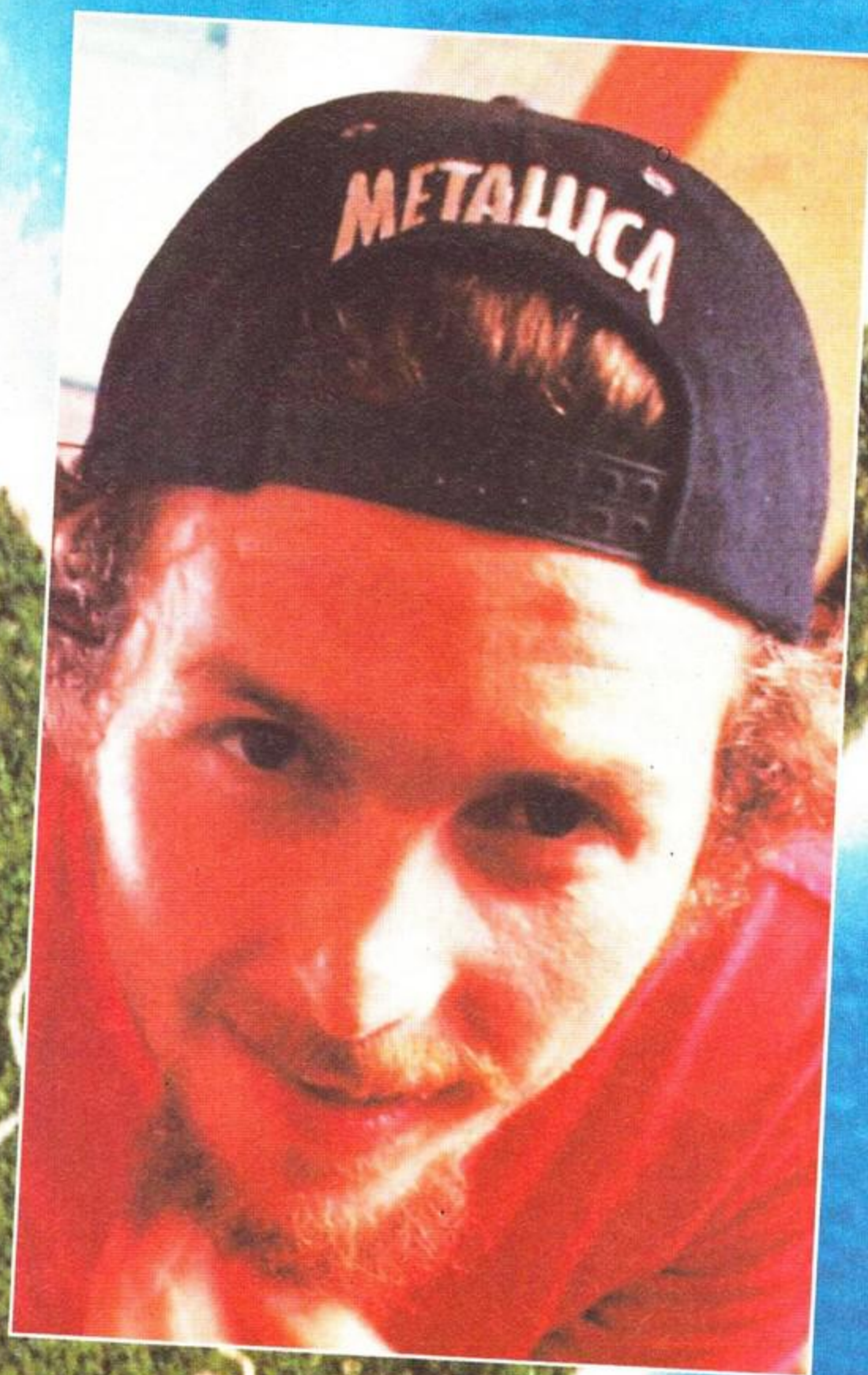
DIRETTIVA PANDORA

Per tutti coloro che si sono arrovellati e (finalmente) si sono tranquillizzati risolvendo Under a Killing Moon con la nostra soluzione, vi informiamo che presto arriverà il seguito dell'avventura, che si chiamerà The Pandora Directive, e vedrà protagonisti degli "attoroni", quali ad esempio Barry Corbin.
Il lavoro del poliziotto è veramente schifoso, e Tex Murphy lo sa... In questa avventura dovrà vedersela con il governo, la polizia locale, e alcune forze "aliene"...
Tutto in un giorno di lavoro per un poliziotto nato cent'anni troppo tardi!
Il gioco, più della versione precedente, è veramente vario e ricco di enigmi da risolvere.
Come potete vedere dalle immagini sono decisamente differenti dalla scorsa versione del gioco, e vi assicuro che fanno lavorare le "rotelle" veramente tanto!!!
I filmati sono stati magistralmente condotti, e gli attori si muovono sulla scena perfettamente (del resto, come non potevano...).
La trama di gioco è decisamente complessa e affascinante, tanto che si prospetta un interesse notevole per questo gioco nei prossimi mesi.
Grafica, sonoro, e thrilling vi aspettano!!!
A breve la recensione e la tanto agognata soluzione!!!

BLADE: *lama tagliente*

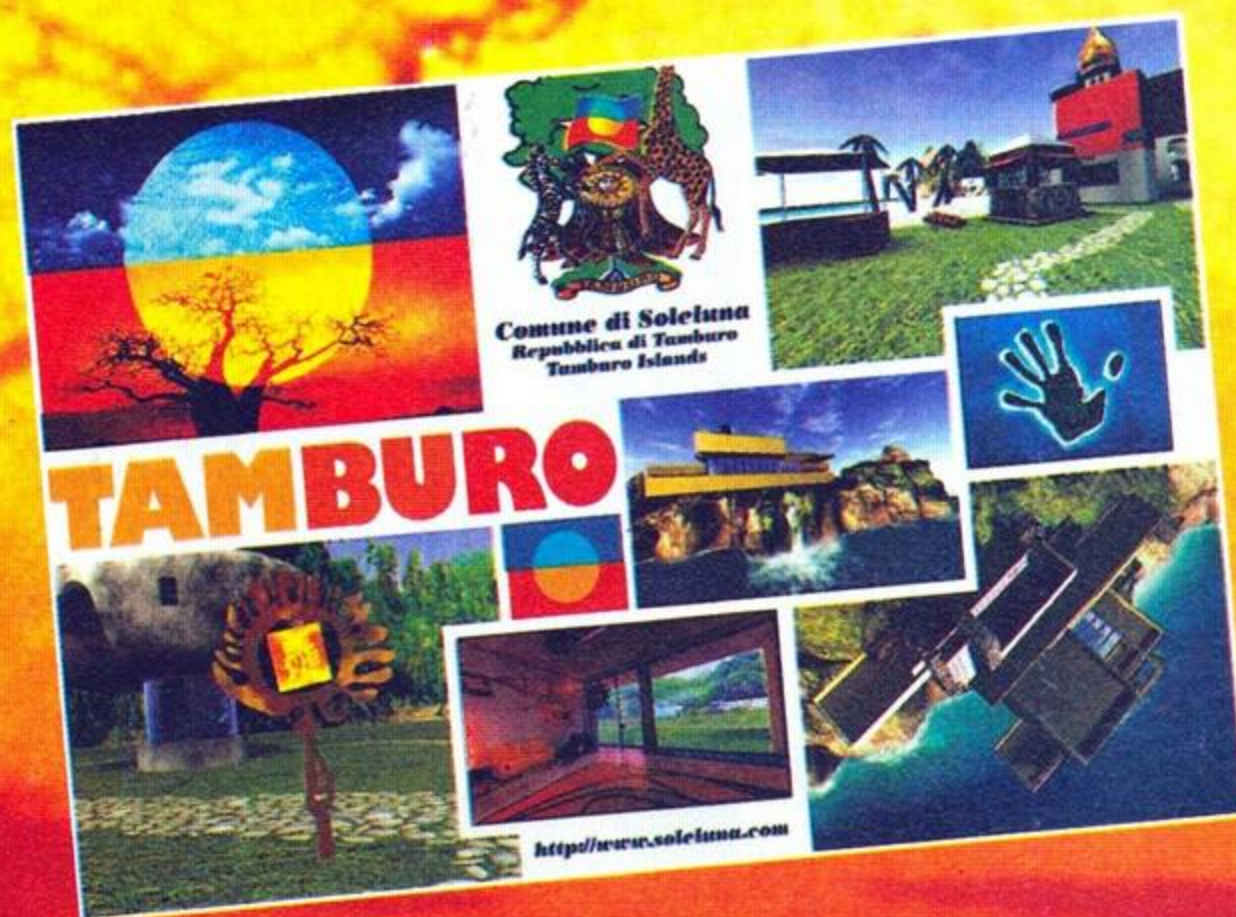
Dalla Friendware è in arrivo un gioco dalle caratteristiche, sia grafiche che di trama, e che si chiamerà Blade.

Blade vi trasporterà in un tetro e innovativo mondo 3D ispirato in un oscuro e fantastico Medio Evo.
Le caratteristiche del gioco sembrano essere davvero interessanti: oltre 20 differenti avventure, più di 15 differenti nemici e 5 differenti personaggi da interpretare, 30 differenti armi da utilizzare, combattimenti realistici comprensivi di mutilazioni e altre "schifezze" del genere, e per ultimo la possibilità di giocare in network o con il modem. Le risoluzioni dello schermo vanno da 320x200 a 256 colori fino a 1024x768 a 16 bit, agevolando così anche chi non possiede hardware corposi.
Le sorprese non mancheranno, e presto avrete una anteprima più dettagliata.

TAMBURO

"In seguito alle esplosioni nucleari di Mururoa... in una zona (poco battuta) dell'Oceano Atlantico è affiorata un'isola...". Non bisogna prendere per la seconda stella a destra ed andare dritti sino al mattino per trovare l'isola di Lorenzo: basta avere un computer dotato di CD-ROM ed essere dotati di una buona dose di *fantasia-immedesimante*, un rarissimo quinto senso e mezzo che permette di spogliarsi del grigiore quotidiano e di volare come Peter Pan.

e' una ri

L'Isola nasce nella mente di Jovanotti dopo lunghe e bambinesche - nel senso affettuoso del termine - gite per i corridoi virtuali di Internet. "Internet - dice Lorenzo - è l'oceano. E' facilissimo perdervisi come un naufrago... così l'unica salvezza è un'isola. L'Isola". La personalissima Isola del signor Cherubini si chiama Tamburo (dal nome del suo scopritore, il capitano Drum), simbolo della comunicazione primeva, e si trova nell'Oceano del Grande Boh. Ha una capitale/ bandiera chiamata Soleluna (etichetta discografica di Jovanotti nonché tatuaggio sul suo braccio destro) ed è una "Repubblica fondata sul ritmo". Il CD-ROM di Lorenzo (che allineandoci al suo 'creatore' chiameremo d'ora in poi CD-NET) vuole essere un trampolino di accesso alla navigazione (ricorre ancora una volta il mare) in Internet. Tamburo è dotata di tutte le comodità moderne: sala giochi, bar, discoteca, una piazza (P.za Bob Marley!), e ancora biblioteca, edicola museo... persino la casa di Lorenzo ed il

voluzione

suo negozio di Forlì. "Tamburo è come Internet, però più veloce (e chi ha provato a navigare in Internet sa come a volte possa essere lento, ndr.) dal momento che musica e grafica (tutta la parte hardware) non devono essere scaricate, rimanendo sul CD: il giornale (Barabba) e le recensioni (software) vengono continuamente aggiornati. Permette un'ottima interazione tra il mondo virtuale ed il nostro supporto. Vogliamo creare un'isola "vera" all'interno di Internet".
Entrando nel CD-NET un apposito link permetterà l'immediato aggancio con Internet (previo ovviamente il possesso di un modem e di un collegamento con service Internet).
Il CD-NET costa decisamente poco: 30 mila lire perché Jovanotti afferma di aver guadagnato abbastanza - sino ad ora - per poter dare a tutti la possibilità di connettersi. Chiunque acquisti il CD-NET, inoltre, avrà una casella postale personale all'interno di Tamburo.

TUTTI I NUMERI DEL CD-NET

Il lavoro è stato realizzato sotto il kit di sviluppo Apple Media Tool (Apple Computer) utilizzando la tecnologia QuickTime e QuickTime VR (che permette di creare filmati e panoramiche a 360° in realtà virtuale). L'isola è stata realizzata in un unico documento di circa 90.000.000 di poligoni, elaborato e fotografato virtualmente in QTVR da 40 punti di vista da 7 Workstation Silicon Graphics, Indigo 2 Extreme e Challenger per un totale di 420 ore di tempo-macchina e 22.000 ore lavorative in 5 mesi. Per ogni nodo QTVR sono state catturate una media di 72 foto di cui ne sono state utilizzate solo 12 per la conversione in panoramica. Il sito Internet collegato a Tamburo parte con 400 pagine consultabile con circa 300 link. Il CD-NET contiene circa 588 MB di informazioni.

BARABBA

E' il "giornale libero della libera isola di Tamburo". Dove Lorenzo e i 'suoi' lasciano fluire il loro 'libero' pensiero. Si parla di dischi, di esperienze di vita, di religioni e credo. Di tutto quel 'pensiero positivo' che il buon Lorenzo ha a lungo profetizzato. Un Jovanotti *jornalista*, profeta e amico, che vuole capire cosa si deve fare 'per far girare bene il mondo' tutti assieme.

IL DIARIO DI BORDO DEL CAPITANO J. DRUM

TAMBURO

In una stanza dove il calore generato dai computer accesi ventiquattrore si sommava con i trentacinque gradi di inizo estate di una città superpianeggiante attraversata dalla Via Emilia un pezzo di anguria ghiacciata si scioglieva nella bocca di uno dei programmatori seduto di fronte al monitor nel quale digitando con la mano un po' appiccicosa dall'aver toccato il mitico frutto stava creando un pezzo dell'isola di Tamburo e divenne difficile per lui calcolare quanta di quella goduria fosse data dall'anguria e quanta dal muoversi tra le case e le palme di quella terra circondata dall'oceano dell'informazione globale ma di sicuro questo misto di alta tecnologia informatica e di puro piacere fresco zuccherino lo trasportava in uno stato come dire di tropicale euforia resa ritmica dalla musica che stava uscendo da uno dei computer dove qualcun'altro stava assemblando e comprimendo suoni generati da mani che battono su percussioni e tamburi metropolitani di batterie elettroniche e campionatori bum bum di tamburi e non a caso l'isola si chiamerà Tamburo perchè il tamburo è il mezzo usato dallo sciamano per mettersi in contatto con lo spirito e attraverso lo spirito creare il contatto con la tribù che non riesce più a distinguere il suono dei tamburi dai tamburi stessi così come non si distingue più il corpo che danza dallo spirito che genera il movimento quello stesso spirito che muove le foglie sugli alberi e fa girare gli elettroni velocissimi che neanche si riescono a vedere e che oggi più che mai è il momento di trasformare quell'energia che li fa girare in propulsore per le nostre idee perchè così come esiste l'atmosfera esiste uno strato che riveste il pianeta ed è fatto di idee di parole di colori di suoni e di elettroni che girano e possono passare dalla Via Emilia e da lì arrivare alla Via Lattea così come quando piove sulle nostre macchine d'estate e poi quando esce il sole sulla carrozzeria rimane uno strato come di sabbia che anzi è proprio sabbia del Sahara che con il vento ha cavalcato le nuvole e ci racconta di come tutto il deserto è miliardi di miliardi di granelli che vederli uno ad uno non fanno nessun effetto ma pensarli organizzati in dune e impazziti in tempeste fa proprio impressione tanto da provare rispetto infinito anche per il granello da solo e l'uomo di fronte al monitor sente tutto questo e sorride non perchè è stupido ma perchè se Dio ha creato l'anguria di sicuro non si sarà dimenticato di lasciarci la possibilità di raccontarne la dolcezza.

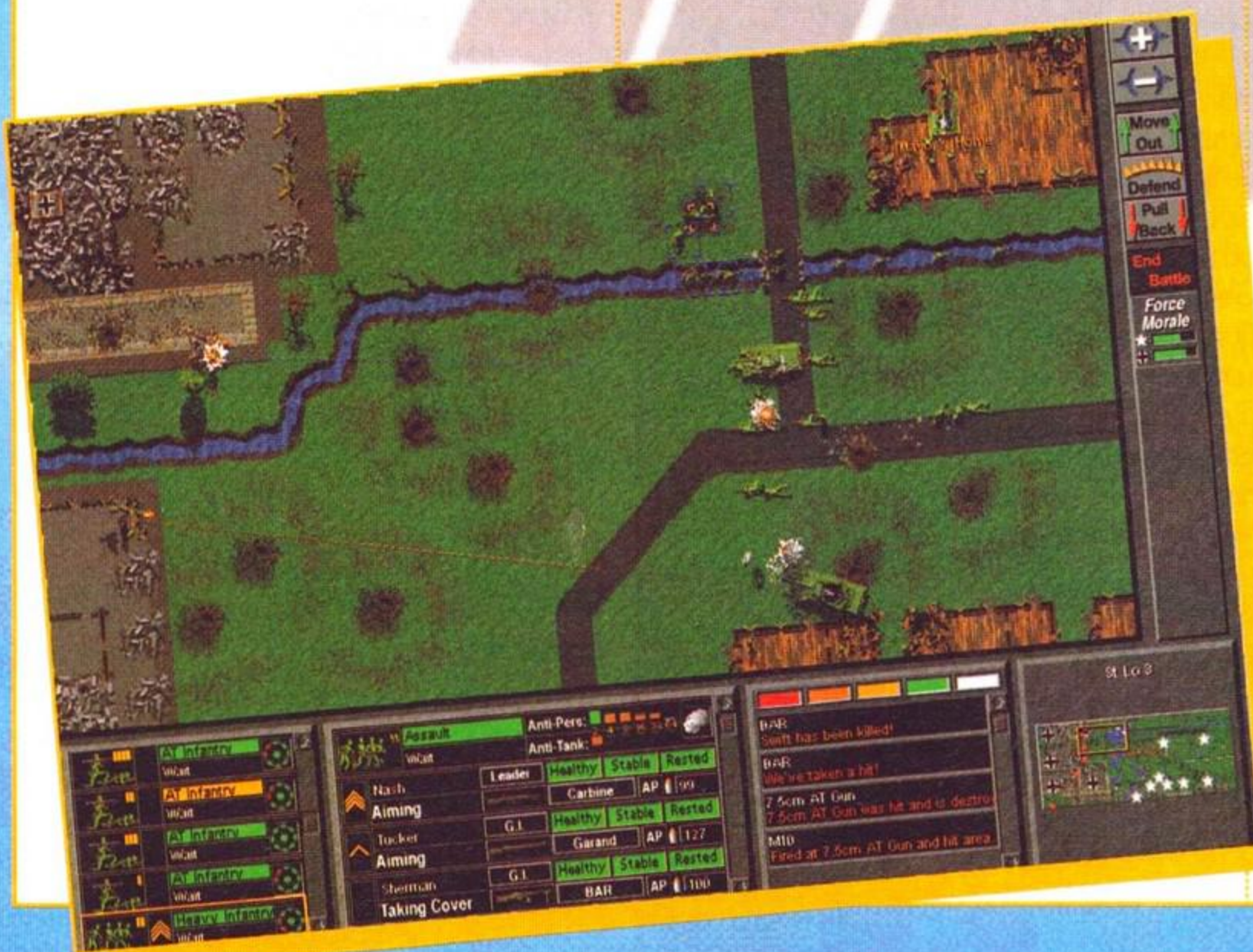
Capitano J. Drum (scopritore di Tamburo)

Ancora una volta Jovanotti è IL primo ad arrivare. Dopo essere stato il primo artista italiano ad uscire con un CD-ROM musicale è IL primo ad uscire con un lavoro così unico ed al tempo stesso completo. Ormai si parlerà di un mondo Prima di Tamburo e di un mondo DOPO. E la storia si sta già scrivendo.

Microsoft CLOSE COMBAT

Finalmente sta vedendo la luce uno dei più attesi progetti videoludici di tutti i tempi: la trasposizione su computer del mitico boardgame Avanced Squad Leader!

La Atomic Games, famosa casa sviluppatrice di titoli di strategia, ha vissuto in pochi anni talmente tante traversie, che prima o poi faranno su di lei o un film o un videogame. Partita dal nulla quasi cinque anni fa con lo sviluppo di software per la Three-Sixty (l'etichetta famosa per aver convertito Harpoon su computer) e dimostratasi subito capace di grandi cose sfornando la serie V-for-Victory, la Atomic, dopo qualche anno e qualche incomprensione di troppo con il suo editore, fece destare molto scalpore nel mondo degli appassionati quando, sulla cresta dell'onda di un successo sempre crescente, decise improvvisamente di passare nientepopodimeno che al servizio della Avalon Hill, grande rivale della Three-Sixty, e da cui si attendeva già da almeno due anni la versione PC del suo boardgame più famoso: Squad Leader. Dopo un primo momento di sorpresa, tutti gli addetti ai lavori (me compreso) si dissero entusiasti, certi che la assai difficile conversione di questo gioco venisse affidata al team capeggiato da Keith Zambalaui. Così infatti accadde, e dopo poco però, ecco calare progressivamente il silenzio: per quasi un anno sia la Avalon Hill che la Atomic stupirono un po' tutti, rifiutandosi di parlare approfonditamente del gioco "a causa di alcune idee innovative che sarebbero fin troppo servite alla concorrenza" e lasciandoci così con il fiato sospeso. Immaginatevi un po' poi come ci rimanemmo, quando con un fax estremamente formale venimmo avvertiti che la Atomic, senza rilasciare il tanto atteso Squad Leader, avrebbe fatto armi e bagagli e si sarebbe messa a sviluppare software per "una grande etichetta distributrice". Insomma, per non farla troppo lunga, indovinate un po' chi è questa "grande etichetta distributrice"? "Bella forza - direte voi - Ho già letto il titolo dell'articolo: deve essere la Microsoft". Bravi, è proprio così: la grande casa di Bill Gates ha praticamente "scippato" ai concorrenti quello che promette di essere il gioco di strategia dell'anno. Infatti, il tanto atteso Advanced Squad Leader ora si chiamerà Microsoft Close Combat ed è atteso su tutti gli scaffali del mondo nel mese di Ottobre (salvo i soliti e ormai inevitabili ritardi di cui pare debbano dover per forza soffrire tutti i titoli più importanti). Un piccolo assaggio di questo gioco lo avevate già avuto all'interno dello speciale E3: oggi però, avendo potuto giocare per un intero pomeriggio su di una beta, le cose si sono fatte molto più succose.

Anzitutto andate a dare un'occhiata al resoconto della mia prima missione giocata a Microsoft Close Combat per rendervi conto di che tipo di gioco si tratta, mentre qui di seguito vi elencherò pregi e difetti di quello che rischia di diventare il miglior gioco sulla seconda Guerra mondiale di quest'anno.

LA GRAFICA

E' molto bella, e dal momento che utilizza Windows 95 come sistema operativo, settandola a 1.024x768 non mi resta che leccarmi i baffi e rimanere a bocca aperta ad osservare con quale minuzia siano stati definiti tutti i particolari. I semicingolati colpiti continuano a bruciare per tutto lo scenario, le esplosioni dovute ai mortai o ai cannoni lasciano sul terreno delle tracce differenti, il fumo conferisce al campo di battaglia un effetto splendido di verosimiglianza con la realtà, mentre addirittura entrando in una chiesa semidistrutta, troviamo sia i banchi che l'altare! Splendidamente dettagliato sono poi tutte le componenti del "bocage" francese, con siepi, alberi, muretti di pietra, ecc., e, tocco finale, quando i vostri omini ci lasciano le penne, non scompaiono come in altri

giochi, ma rimangono lì per terra, accasciati in posa realistica e immersi in una pozza di sangue.

L'AUDIO

Questo aspetto del gioco non è ancora stato rifinito: ci sono delle belle esplosioni, degli ottimi ra-ta-ta-ta, ma mi spiegano che le cose nella versione definitiva saranno molto più sofisticate. Praticamente ogni arma avrà un suo suono personalizzato e, mi assicurano che la deflagrazione del cannone dei carri sarà incredibile. Da verificare.

I SOLDATI

Sono piccolissimi. Al primo istante ne sono rimasto negativamente colpito. "Ma come si fa a muovere delle formichine così minuscole?" - mi sono detto. Poi, dopo un po' ci ho fatto l'abitudine e mi sono reso conto che questa è davvero una scala azzeccata per riprodurre questo tipo di scontri militari. Secondo me, questo gioco renderà moltissimo sui monitor dai 17" in su. Non vedo l'ora di provarlo sul 21 pollici della redazione... Per quanto riguarda le caratteristiche di cui sono dotati i nostri uomini, non solo troviamo un approfondito profilo tecnico e fisico (quanto sono bravi a sparare, a tirare bombe, a guidare, quanto sono robusti, ecc.) ma anche un'insolitamente dettagliato aspetto psicologico, che influisce in maniera determinante su come il sodato stesso si comporterà in battaglia. E diversamente da come queste statistiche si evolvono in uno dei soliti giochi di ruolo (sempre verso l'alto), in Microsoft Close Combat, come accade anche nella realtà, potrebbe anche accadere l'inverso, e cioè il cosidetto "esaurimento da battaglia",che può trasformare anche il più indurito dei veterani, in un individuo inadatto al comando a causa di un'instabilità psicologica ed emotiva potenzialmente disastrosa. Vi ricordate quelle frasi tutte uguali tipo: "ha i nervi tesi al massimo. Si potrebbero spezzare in qualsiasi momento"? Ecco, si tratta proprio della stessa cosa. Questo fa sì che anche dopo molti scontri l'incertezza sul campo di battaglia regni sovrana, dal momento che non possiederete un esercito di tanti "Rambo" da scatenare contro i vostri malcapitati avversari. Da lodare incondizionatamente il fatto di poter giocare sia con gli Americani che con i Tedeschi.

L'AMBIENTAZIONE

Ci troviamo immersi nella più pura e coinvolgente atmosfera da Seconda Guerra Mondiale: Siamo appena sbarcati in Normandia con gli Americani e stiamo faticosamente facendoci largo verso St. Lo, punto nevralgico delle linee tedesche. Le missioni (oltre una trentina) saranno le più diverse, andando dalla classica ricognizione delle linee nemiche, fino ad una splendida azione da commando in cui verremo addirittura paracadutati vicino ad un Quartier Generale nazista! A nostra disposizione quindi tutto l'arsenale dell'epoca, dalle semplici carabine, fino al temutissimo BAR (Browning Automatic Rifle), passando per bazooka e bombe a mano. Non mancano naturalmente i carri armati che danno un tocco di ulteriore ferocia distruttiva al paesaggio già altrimenti intriso di morte e desolazione. Naturalmente, scegliendo di usare i Tedeschi, potremo usufruire delle solite famose armi dell'epoca quali Spandau, Shmeisser, Panzerfaust, carri Tigre, ecc.

LE CONDIZIONI DI VITTORIA

Sono dubbioso. Oltre alle condizioni generali di vittoria, il computer, per non far proseguire il giocatore in uno scenario che magari è solo un frustrante vicolo cieco, controlla anche costantemente le probabilità di vittoria su cui il giocatore umano può contare. Quando queste arrivano ad un valore molto basso, la macchina avverte: "Spiacente, ma non puoi più vincere", bloccando così il gioco. Questa cosa mi sembra per lo meno strana: visto che l'intelligenza artificiale di qualsiasi programma commerciale è dichiaratamente inferiore alla capacità di di una mente umana di creare situazioni di gioco innovative, come farà l'Intelligenza Artificiale del computer a decretare l'impossibilità di una vittoria, non tenendo conto delle pure e semplici condizioni di vittoria, ma costruendoci sopra delle proprie teorie? Insomma, un aspetto da verificare: non vorrei che dopo tanti sforzi e proprio sul più bello, quando possiamo agguantare la vittoria, il computer non mi dicesse "Spiacente, ma non puoi più vincere", solo perché secondo lui ho dei soldati troppo stanchi per combattere e che hanno troppo poche possibilità di vittoria. Io voglio continuare a giocare *finché ho anche solo una possibilità di vincere*. Del resto questo è lo spirito competitivo umano. O no? Interessante pare anche la possibilità di giocare contro un avversario umano utilizzando un modem o una rete locale.

GIOCO IN TEMPO REALE

Ebbene sì, avete letto giusto: con grande dolore di tutti gli appassionati del gioco originale (quello con le pedine e i dadi, tanto per intenderci) alla Atomic Games hanno deciso di optare per un gioco in tempo reale, scartando definitivamente i turni. I game designer della casa americana infatti asseriscono che con questa scelta realmente si

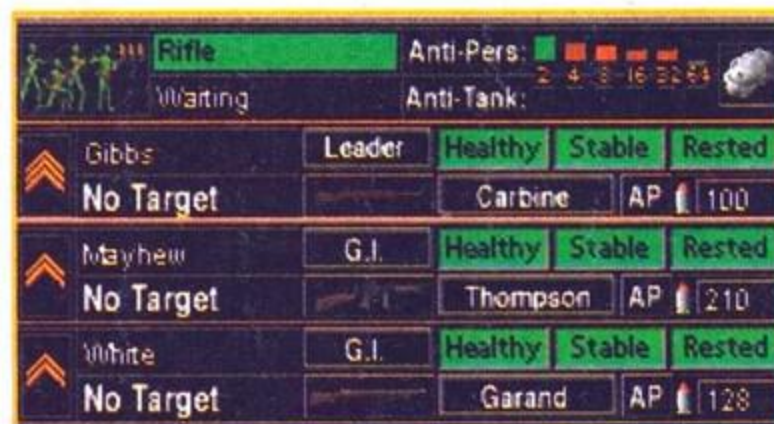
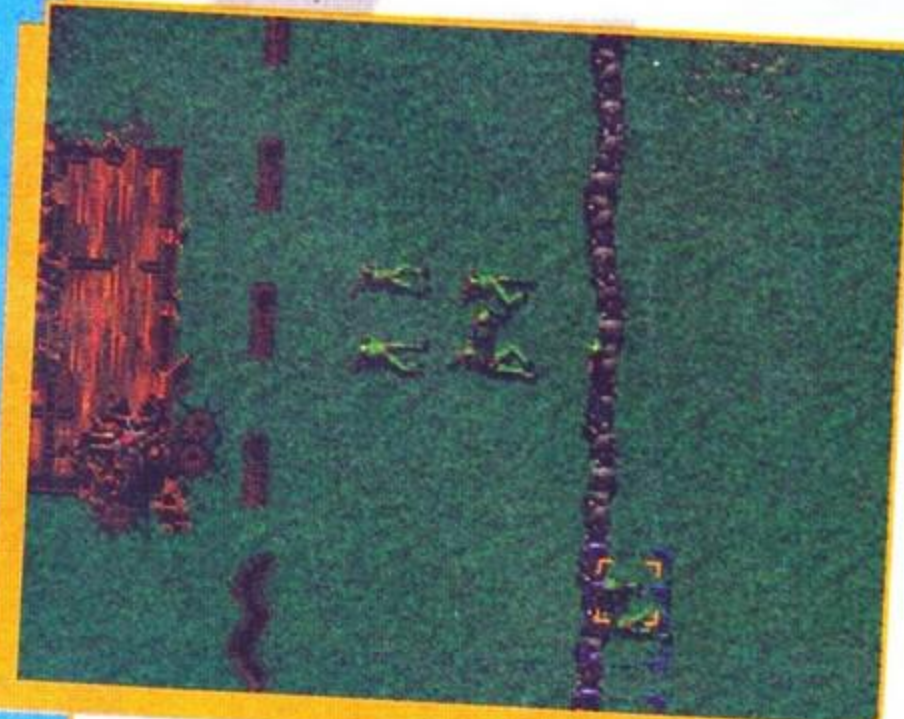
riesce a riprodurre *l'essenza del divertimento* che si prova giocando alla versione su carta di Squad Leader, e che l'utilizzo dei turni di gioco ne avrebbe invece *falsato lo spirito*, dando troppo tempo al giocatore umano di ottimizzare le proprie risorse in combattimento, surclassando quindi con troppa facilità l'Intelligenza Artificiale del computer, che è sì molto alta, ma ancora non all'altezza dei trucchi e delle sottili strategie dei giocatori più smaliziati. Sarà, ma per me è stato un vero colpo al cuore veder correre i soldati tedeschi mossi dal computer proprio come in Command & Conquer...
E' indubbio quindi che anche chi conosce tutto di questo gioco, nella versione su PC dovrà fare un bagno d'umiltà e ricominciare tutto da capo il suo apprendistato.

L'INTERFACCIA

E' quasi perfetta, essendo semplice ed immediata in praticamente ogni occasione. Gli ordini sono facili da impartire, nonostante la complessità della materia in cui si è coinvolti. Certo, il gioco non è facile e immediato da giocare come Tetris, ma data la complessità dell'argomento i risultati sembrano notevoli. Ancora da implementare la serie di scenari introduttivi, che spiegheranno passo per passo tutti gli aspetti e le regole di Close Combat.

CONCLUDENDO...

Si tratta di un gran gioco che desterà sicuramente una diatriba tra gli appassionati del genere. Sono certo che qualcuno si straccerà le vesti (come è già accaduto per Warhammer), dicendo che non ci troviamo di fronte ad una conversione fedele del gioco, mentre altri rimarcheranno il fatto che si tratta di un gioco per computer, e che come tale avrà dei pregi e dei difetti suoi propri, indipendentemente dal fatto di discendere da un boardgame di culto.
L'impressione che ne ho ricevuto è che si tratti di un prodotto ottimamente realizzato e che non dovrebbe scontentare troppo nemmeno il più integralista degli appassionati. Certo, non ci saranno i dadi e nemmeno le tanto amate fettuccine millimetrate che permettevano nel gioco originale di definire la linea di visuale, comunque il gioco c'è. Aspettiamo quindi al varco di una recensione completa Microsoft Close Combat, per vedere se la Atomic e zio Bill ce ne hanno combinata un'altra delle loro.

Giampaolo Moraschi

CRONACA DI UNA MISSIONE DISASTROSA...

• Sono le 5.58 del mattino e le mie tre squadre di fucilieri d'assalto americani sono pronte ad esplorare a a prendere possesso del paesino francese comodamente sdraiato lungo un fiume della campagna normanna.

• 7.47: Preso contatto col nemico: una sventagliata di mitragliatrice pesante ha massacrato due miei soldati e terrorizzato un terzo. La squadra è bloccata sotto il fuoco nemico ed il suo sergente sta facendo sforzi inumani per non far fuggire l'intero contingente.

• 8.05: Protetta da un fitto fuoco di mortai che sparano granate fumogene, la seconda e la terza squadra prendono ai fianchi quelle che si rivelano essere due postazioni nemiche. Per un po' non si capisce più niente tanto la situazione è caotica. La posizione è conquistata. Le perdite ammontano a tre uomini più un ferito. Pensavo peggio e comincio a gasarmi: dannati crucchi venite avanti se avete il coraggio!

• 9.15: Oltre un'ora per riorganizzarmi e distribuire al meglio i miei uomini sul terreno. Forte della tattica fumogena del primo scontro, ripeto lo schema: molto fumo in avanti e tutti a correre.

• 9.22: MINE!!! La terza squadra, arrivata vicino ad un edificio, si vede saltare per aria il suo sergente. Uhm... pare che di qua non si passi meglio aggirare la posizione...

• 9.30: CARRI ARMATI!!! Da nord e da sud arrivano dei Panther! Sono carri micidiali e con loro arrivano anche tre trasporto truppe! Coraggiosamente la squadra A tenta un paio di colpi di bazooka contro il primo carro... Dannazione, mancato! Intanto le forze nemiche, pur non essendo preponderanti (in tutto ci sono due carri e una dozzina di omini) mi stanno decimando.

• 9.45: Sto per decidere un "attacco kamikaze" per vedere cosa succede (si, lo so che gli Americani non farebbero mai così, ma questo è in fondo un gioco), che il computer mi informa che il combattimento è finito e che ho perso in maniera vergognosa. Della serie: riprova sarai più fortunato...

*Parlando con un ragazzo della Atomic, mi è stato spiegato che probabilmente ho perso troppo tempo dopo il primo combattimento, e che il secondo scontro sarebbe andato diversamente se i miei uomini avessero già preso possesso delle case del paesino.
Da dietro le finestre di una casa non è facile essere visti e colpire dei bersagli grossi come dei carri armati è come fare del tiro a segno: se lo dice lui...*

DOWN IN THE DUMPS

Immaginatevi di essere un alieno e di atterrare sulla Terra ma, invece di posarvi di fronte alla Casa Bianca, di finire dritti dritti al centro di una enorme discarica piena di materie tossiche... e non solo!

"Spazio, ultima frontiera..." no, cavolo, quella è un'altra storia. Beh, già che ci siamo continuiamo su questa strada, è così difficile trovare una buona introduzione ad un pezzo: Spazio, ultima frontiera - si diceva. I Blub, comunissima famigliola aliena dalle forme 'barbapapà in brutto', stanno pacificamente discutendo sulla meta delle loro prossime vacanze (siamo pure in tema, non vi pare?): le assolate spiagge del pianeta Epsilon. Come ogni famiglia che si rispetti anche i B. hanno i loro problemi: un nonno un po' svitato con il pallino delle invenzioni e dei marmocchietti che fanno sembrare i piccoli Qui Quo e Qua dei tempi d'oro dei pargoletti da oratorio. L'inizio della nostra/loro avventura li vede fermi ad un incrocio stellare: Mr. Blub ha deciso di prendere la via più lunga (e la signora B. non perderà occasione per rinfacciarglielo) per evitare il solito traffico estivo.

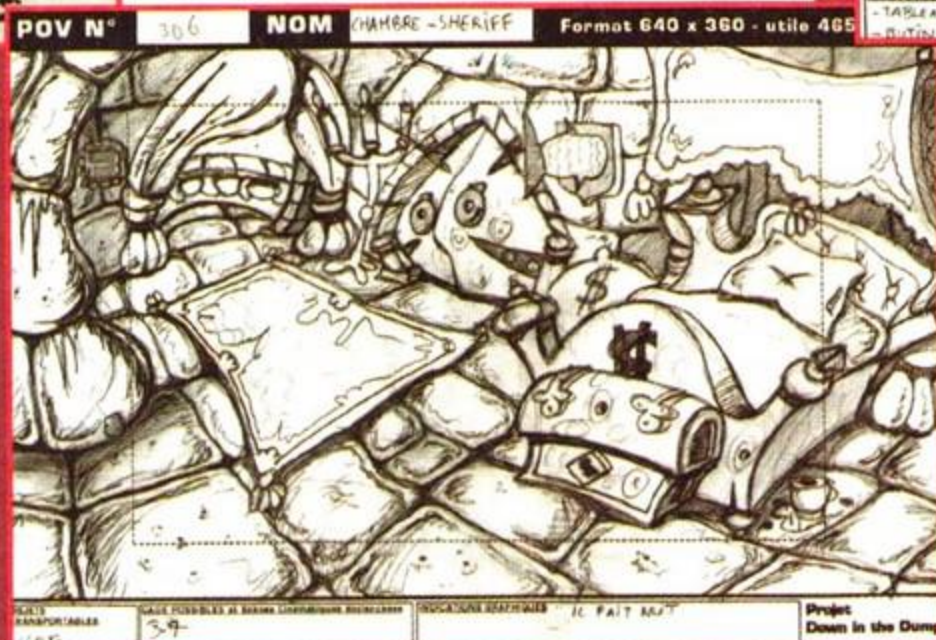
Immancabili - come in ogni saga che si rispetti - gli anti-eroi. Il cattivone di turno - che però mi sta così simpatico - sembra si chiami Khan e, come il suo nome suggerisce (il suffisso Ka, come insegna il BVZM - e mi si permetta la citazione fumettistico/bonelliana - è base di tanti sinonimi di condottiero, da Kahn a Kaiser...) è un ka...rismatico imbroglione che, con il suo compagno sfigatello, saccheggia e deruba le galassie.

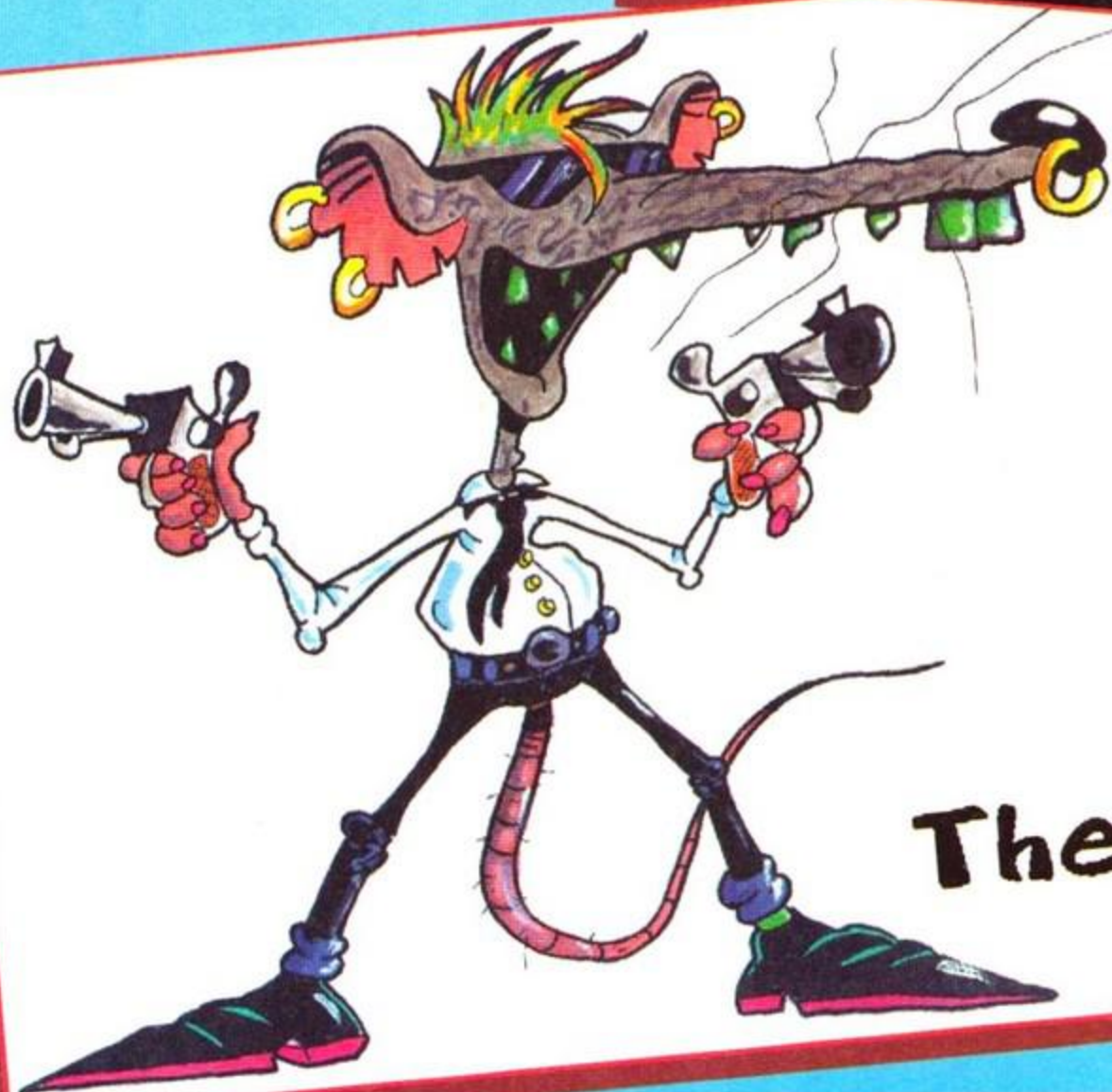
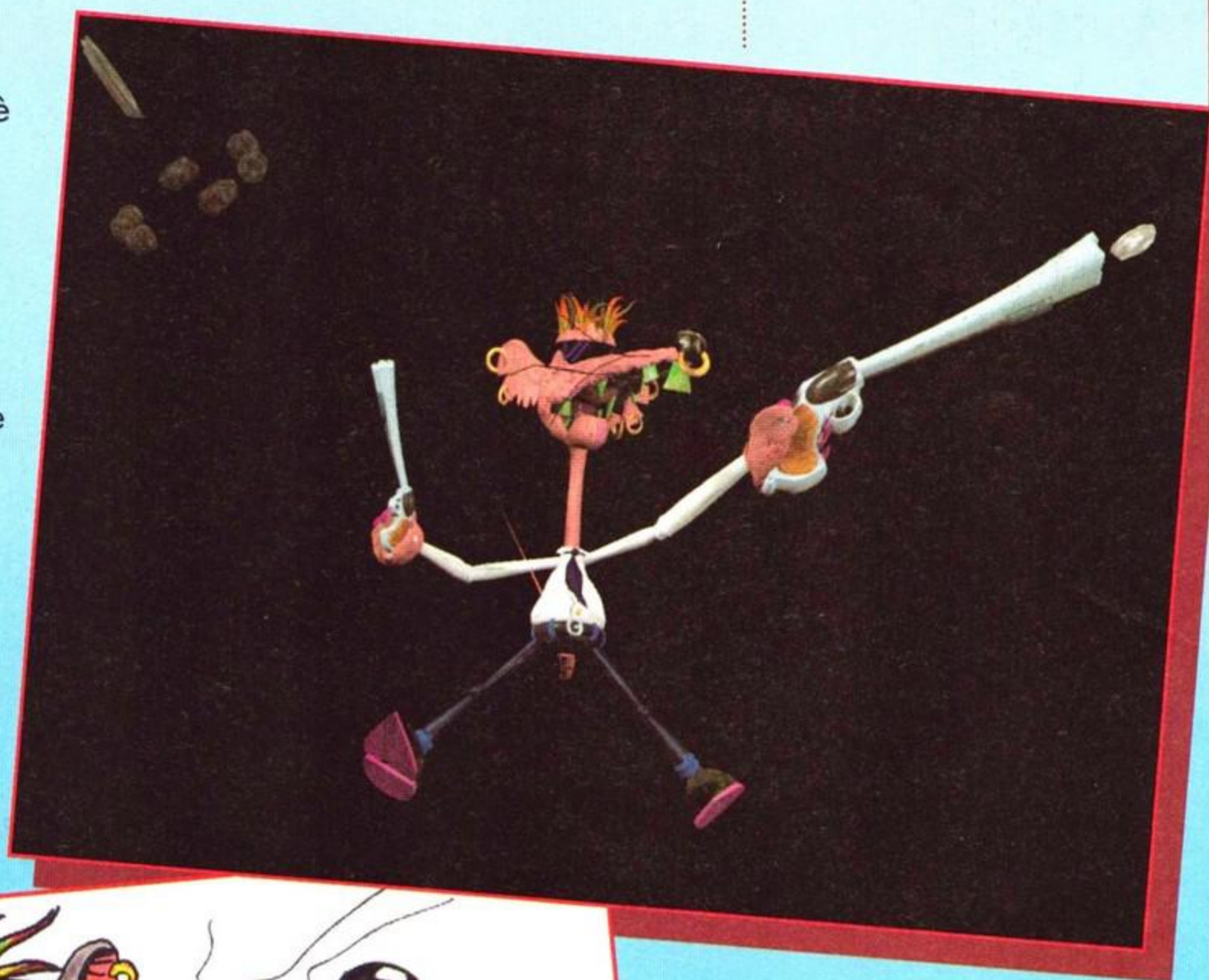
Anche nello spazio, per chi non lo sapesse, esistono ferree regole di circolazione: un semaforo rosso di troppo e l'astronave del Ka**one investe quella degli sventurati Blub. Risultato: una rovinosa caduta su un pianeta poco distante dal

The Mother

fatidico incrocio.

IL NUOVO MONDO

Avete mai letto i libri di Terry Prachett? In una sua famosissima trilogia, un popolo di gnomi abita in un magazzino credendolo l'unico universo esistente. Bene, i Blub si ritrovano su un pianeta disgustoso, maleodorante e pieno di ogni genere di schifezza. La frittata è fatta e l'unico modo di tornare nello spazio alle agognate vacanze è rimettere in sesto l'astronave. Come ogni buon naufrago che si rispetti, Babbo Blub - aiutato dal genio incompreso del nonno e dalla buona volontà della famiglia felice - dovrà arrangiarsi con il materiale che il Nuovo Mondo mette a disposizione per riparare la Blubship."Ma come - obbietterete voi - dobbiamo riparare un'astronave ed abbiamo a disposizione solo dei rifiuti?". Atterrando in una discarica, cosa vi aspettavate? Su, coraggio, non lasciatevi intimorire dalle vostre ridotte dimensioni: rimboccatevi le maniche e via, si va ad incominciare.

COMANDI: SERVE UN'ENCICLOPEDIA?

Assolupuffamente no! Sì, lo so che il mio bagaglio di cartoni e fumetti vi ha già annoiato, ma non riesco a farli stare chiusi nel baule che ho temporaneamente appoggiato sotto la scrivania, mentre attendo di partire per le mie *agomeritate* vacanze. Ideato e realizzato all'insegna del divertimento puro - che spesso travalica il demenziale - Down in the Dumps è giocabile da subito e - importante particolare - da tutti. Una manina guantata simil-topolino (per intenderci) accompagna il vostro cursore mentre vagate per lo schermo. Ogni azione (il classico prendi-usa-esamina ecc...) viene indicata dall'amica/manina e può essere integrata dal menu,

che si attiva automaticamente portando il cursore nell'apposita area in basso allo schermo.

GRAFICA E SONORO

Come tutti i giochi dell'ultima generazione, Down in the Dumps si muove decisamente meglio su un computer... dell'ultima generazione. Non potendo ancora permettermi un 'Pro', il mio Pentiumino 133 ha retto bene il collaudo non scattando più del dovuto, anche se temo che una macchina appena più obsoleta potrebbe avere dei problemi a gestire tutto il gioco in tempo reale: mentre le scene di gioco non danno alcun problema (si tratta di animazioni semoventi su fondali fissi), potrebbero risultare un po' lente le scene filmate che si alternano a quelle di gioco puro, i cambi di quadro, dove il paesaggio scorre lentamente mentre passiamo, ed i caricamenti dal CD del materiale grafico. Sonoro in linea con il livello grafico. In inglese le voci ed i rumori (cartoon a go-go) sono spassosissime; non ho visto la versione francese ma so che chi l'ha visionata ha trovato i suoni simpatici (purtroppo non parlava francese, ma ci fidiamo, vero?). Speriamo in un'adeguata traduzione in italiano. Mi offro per doppiare il 'monnezzaro' verde, fedele rincoglioservitore del perfido topastro: voi della Philips, siete in ascolto?

ATMOSFERA

Questa è la parola magica. Down in the Dumps è permeato da... no, non dalla puzza: dalla gaiezza pura del demenziale *à la* National Lampoon (perché io, con il francese, non ho problemi). Sia i Blub che la combriccola dei cattivi, infatti, rispecchiano gli stereotipi classici della famiglia-tipo: il babbo bonaccione, un po' tonto ed accondiscendente, la mamma petulante ed aggressiva - ma solo a fin di bene -, la bambina capricciosa, il bambino pestifero, il nonno svampito, la "nonnona", il cagnetto - Stinky - rompipalle, il topastro schizzato e lercio, l'assistente modello 'me vede, me rompe, padrone contento...' un pot-pourri che ben si adatta a ricoprire la complessa sfera dei rapporti interpersonali. L'importante è entrare nella parte... e so che potrete riuscirci. Allora che aspettate... gettatevi e divertitevi. Per quanto mi riguarda mi sto già accaparrando i diritti per il TNT. Ci si rivede fra qualche mese.

Luca 'Trash'Fassina

Finalmente uno sparatutto che NON è un semplice tiro a segno: provate a sopravvivere mentre qualcuno vi dà la caccia... non dormirete più sonni tranquilli!

Si scrive *XS*, si legge "eccesso". E' il nuovo, ambizioso prodotto della SCI, rinomata casa computeristica autrice di due divertenti episodi come Kingdom of Magic e Gender Wars (un ammazza ammazza abbastanza demenzialeggiante di uomini contro donne). XS, per intenderci, monta un motore tipo Doom però rifinito e potenziato in modo eccezionale, al livello di Duke Nukem. La grande innovazione, comunque, è sicuramente il target del gioco: non più lunghe e solitarie nottate alla ricerca del mostriciattolo nascosto in bagno o del Cyberdemone più grosso dell'universo, bensì la più succulent-libidinosa avventura del mondo multiplayer (due in collegamento seriale, via modem o - il meglio - in rete con un massimo di sedici giocatori!!). E per più giocatori, infatti, è stato creato il background di XS che si muove in un classico mondo futuristico devastato da guerre e radiazioni dove noi siamo i Nuovi Gladiatori. Una ventina al momento le arene a disposizione, calate in altrettanti scenari apocalittici: discariche, città distrutte, centrali nucleari... il meglio del *NO Alpitour*, per intenderci. Ogni arena avrà dei fattori che agevoleranno o penalizzeranno determinati 'stili' di combattimento e sarà debitamente zeppa di trappole naturali (in piena par condicio) e di potenziali armi (che ne direste di un buon barile di acido, quando il vostro caricatore è ormai vuoto e il Gladiatore nemico sta per stritolarvi la zucca in una morsa di energia?). Neanche a dirlo, i Gladiatori devono combattere, picchiare, ammazzare, sino a rimanere gli assoluti dominatori dell'Arena e raggiungere così il titolo onorifico di "Shield Fighter Lord". Uno dei punti di forza di questo gioco è sicuramente la grande varietà di Personaggi (si parla di sessanta differenti Gladiatori!), tutti con caratteristiche uniche e personali: forza, velocità, tipo di combattimento, tattiche preferite e arsenale

personalizzato. Il minimo di giocatori previsto (siano essi comandati da esseri in carne ed ossa o dall'intelligenza artificiale del computer) è di tre. A tal proposito - e per l'amore di noi perfezionisti - alla 'quantità' si è preferita la qualità: meno mostri erranti (anche se è in discussione l'ipotesi di aggiungere un po' di 'carne da cannone' per stimolare eventuali Gladiatori poco intraprendenti o timorosi) ma estremamente meglio curati nel dettaglio, così da poter fornire anche ad un Gladiatore gestito dal computer la stessa gamma di mosse eseguibile da un qualsiasi giocatore. Tra le innovazioni, quella che creerà grande scompiglio, soprattutto all'inizio vista la coordinazione necessaria, è la combinazione cursori/mouse: mentre le frecce su/giù controllano la direzione (avanti/indietro), quelle laterali danno uno shiftamento dx/sx (lo stesso dell'*alt+freccia laterale* di Doom) ma la direzione vera e propria è data dal mouse (dal quale si attivano anche le armi) rendendo così la visuale (la testa) indipendente dal resto del corpo come in un vero combattimento. L'ultima grande novità - soprattutto a livello grafico - sarà data dall'armatura: un esoscheletro a parallelepipedi 'scopiazzato' dal film Dune. Al momento sono in studio gli ultimi ritocchi per permettere una maggiore fluidità di movimento ad una grafica così complessa. Salvo inconvenienti questo 'mostrone' sarà disponibile il prossimo novembre. Vi aspetto a shotgun carico.

Luca 'Faust' Fassina

ERIC H Il 'Da Vinci'

Graphic art designer della Electronic Arts, Eric Holden è un genio della cibernetica virtuale: suo orgoglio sono i suoi bellissimi robot, in tutto e per tutto simili all'uomo, ma con una marcia in più...

Eric Holden: "Quando ho visto il primo Terminator al cinema sono rimasto affascinato dal risultato finale dei movimenti dello scheletro, nella parte finale del film.
Ma c'era qualcosa che non funzionava a dovere: il tutto sembrava troppo... scattante. Quello è stato il mio cruccio per parecchio tempo: creare dei robot che riproducessero fedelmente il movimento del corpo umano".

K: "Come nasce un robot 'perfetto'?"

E. H.: "E' difficile dirlo. Io sono un perfezionista ed i miei modelli non sono mai abbastanza reali.
Deve funzionare tutto alla perfezione nella mia testa prima di passare alla parte grafica. Parto da una base di anatomia, poi ci metto del mio. Chiudo gli occhi e vedo scorrere davanti a me le trasformazioni: muscoli e carne diventano pistoni e lamiere.
Il corpo umano è una delle migliori macchine esistenti, i miei modelli potrebbero essere utilizzati per costruire dei veri robot funzionanti se la tecnologia fosse al passo conle mie idee".

ROBOT FAI DA TE

I Robot di Eric Holden sono disegnati con SoftImage su un Indigo Extreme poi texturizzati con Photoshop su Mac Quadra 950.

HOLDEN dei videogames

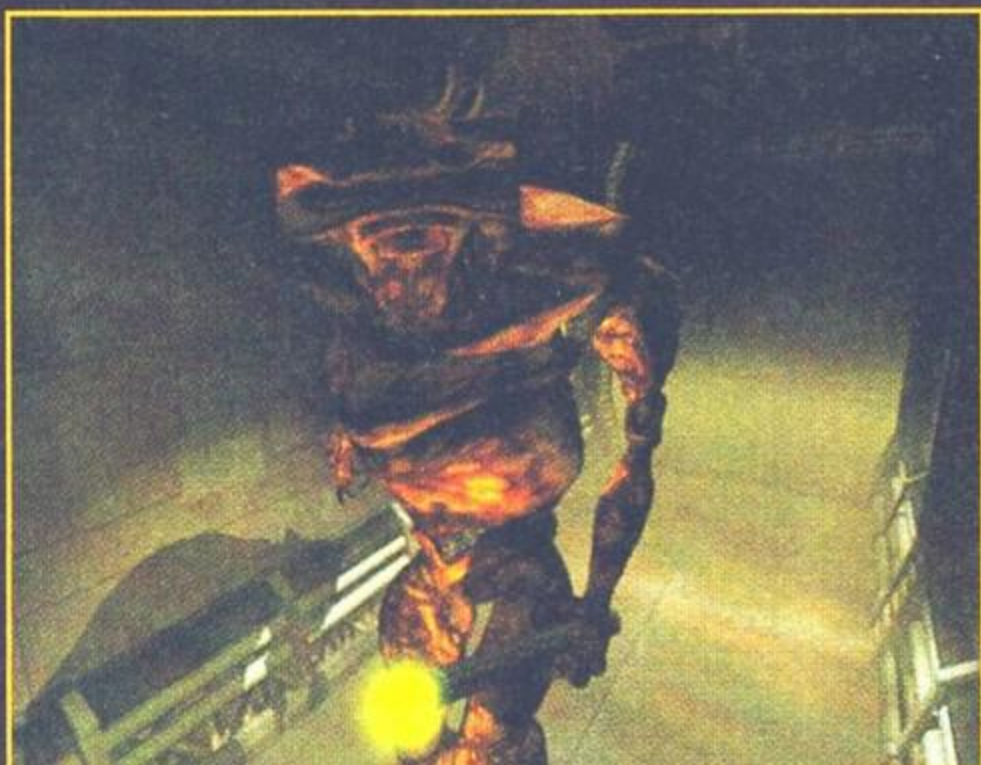
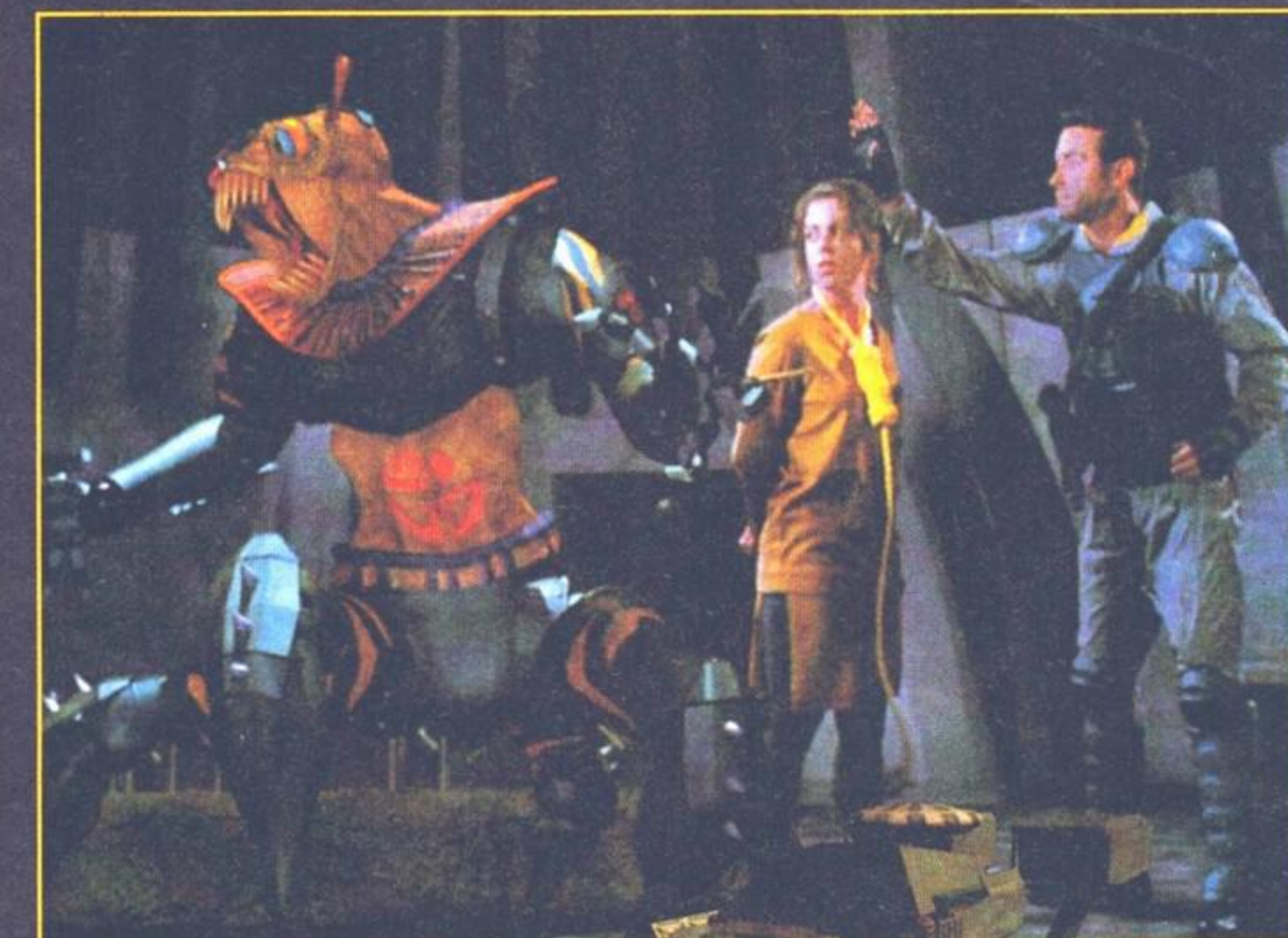
K: "Da dove inizi a creare?"

E. H.: "Come Michelangelo inizio da un cubo, poi creo attorno al parallelepipedo iniziale una serie di altri cubi sino ad arrivare a delle forme complesse. i poligoni sono facilmente e velocemente modificabili. Una volta che ho la forma finale scremo le geometrie: un robot deve essere anche bello ed armonioso da vedere".

"I miei modelli potrebbero essere utilizzati per costruire dei veri robot se la tecnologia fosse al passo con le mie idee"
Eric Holden

K: "Pensi di utilizzare le tue creature per qualche gioco?"

E. H.: "In oltre due anni di lavoro i miei disegni sono passati attraverso tre grandi 'revisioni' che non hanno lasciato quasi nulla delle idee generali. Durante le due precedenti versioni sono stati inseriti in due giochi: una breve apparizione nell'intro filmata di Shockwave: Operation Jumpgate, e come personaggi di contorno in Shockwave 2. Il futuro è top secret, ma state sicuri che non ho lavorato a vuoto".

Francis Dudle

Guardate gli effetti di luce sulla figura: non sembra di poterlo toccare?

Un'altra emozionante immagine della saga di Shockwave: ancora una volta le fonti di luce sono uniformi e 'reali', personaggi veri ed immaginari sullo stesso piano!

"La torre dello sfondo: due giorni di lavorazione... ma ne valeva la pena"

TATTICHE DI COM

Spesso ci scrivete chiedendo cheat per avere vite infinite in simulatori militari di volo. La nostra intenzione è di insegnarvi ad usare al meglio il vostro velivolo, e colpire i nemici come dei fulmini.

L'articolo che state per leggere può essere utilizzato come riferimento per tutti i simulatori militari di volo, ed è particolarmente indirizzato a tutti coloro che amano questa tipologia di gioco e sono tecnicamente informati sugli aerei militari. Lo scopo è quello di darvi delle dritte su come utilizzare al meglio il proprio armamento di bordo, principalmente con il mitico F-14 Tomcat (aereo leader nel combattimento aria-aria), ma anche con qualsiasi aereo militare da intercettazione.
Con i nostri consigli, non perderete neanche un colpo e centrerete tutti gli obbiettivi delle vostre missioni.
Quindi, sedetevi e allacciatevi le cinture, accendete le turbine e... HIT THE TARGET!

UN PO' DI FISICA...

Gli stress che un aereo militare deve sopportare durante il volo sono incredibili. Per capire quali sono queste forze, e per capire in seguito quali sono le manovre per attaccare un aereo avversario, è mia intenzione darvi qualche piccola e (speriamo!) chiara delucidazione di fisica (...e non sbuffate! Anche se avete da poco terminato la scuola, un ripassino non vi fa male!).
Un aereo sta in aria principalmente grazie a quattro forze contrastanti tra loro. Esse sono: portanza e gravità, spinta e resistenza all'aria. La portanza è la forza che spinge verso l'alto l'aereo, ed è fornita dall'aria che passa sulle ali. La gravità è quella forza che contrasta la portanza, attirando l'aereo verso il suolo. La spinta è la forza offerta dai propulsori del velivolo e costringe l'aria a passare sopra le ali dell'aereo creando la portanza, mentre la resistenza all'aria è quella forza che, antitetica alla spinta, tende a contrastare l'avanzamento dell'aereo

Tattiche di volo: Angoli di inseguimento.

Per darvi una idea su cosa prova un aereo quando vola, provate a mettere una mano fuori dal finestrino quando state andando in auto. Potrete sentire l'aria spingere all'indietro la vostra mano (resistenza) e la contrasterete con la "spinta" dei vostri muscoli e con il moto dell'auto. Se provate a simulare un ala di un aereo con la mano, vi ritroverete a "tagliare" l'aria con il pollice e l'indice, mentre il dito mignolo simulerà la parte posteriore della stessa. Ora provate a ruotare la mano lungo l'asse del vostro braccio, portando il dito mignolo verso il basso. Sentirete l'aria che spingerà sul palmo della vostra mano, tendendo a proiettarla verso l'alto. Viceversa, se porterete il mignolo verso l'alto la mano tenderà ad andare verso il terreno. Questo è in breve il principio di funzionamento degli alettoni di un aereo. Se lo stesso deve inclinarsi per virare, ad esempio, a sinistra, gli alettoni posti sulle ali si sposteranno, grazie all'azione sulla cloche, in questo modo: quello sull'ala di sinistra verso l'alto, e quello dell'ala destra verso il basso. In pratica, l'ala di sinistra avrà una forza di contrasto che la spingerà verso il basso, mentre l'ala di destra avrà una forza di contrasto che la proietterà verso l'alto. In questo modo, però, l'aereo non curverà, ma ruoterà sul proprio asse di moto. Per fare in modo che effettui una virata c'è bisogno di una ulteriore forza di contrasto, che viene offerta dai timoni di coda verticali (controllati dai pedali all'interno del cockpit), che spostandosi a sinistra o a destra offriranno una resistenza all'aria facendo ruotare l'aereo sul proprio asse longitudinale. Le due forze (quelle fornite dalle ali e dai timoni) permetteranno all'aereo di inclinarsi e allo stesso tempo di spostare il muso verso sinistra o a destra. Se a queste forze ci aggiungiamo quelle dei flaps di coda (quelle alucce orizzontali poste nella parte posteriore dell'aereo) potremo controllare i movimenti ascendenti o discendenti dell'aereo, portandolo verso il basso o verso l'alto. Spero di essere stato abbastanza chiaro... altrimenti potete scrivete al Cyber Master chiedendo aiuto!

LA FORZA G...

La forza G è un effetto delle fortissime accelerazioni che il pilota deve sopportare all'interno dell'abitacolo. Quando si eseguono virate o cabrate improvvise, a seconda dell'ampiezza del raggio di curvatura della traiettoria che si segue, si viene sottoposti a forti accelerazioni centripete che agli atti pratici aumentano l'effetto schiacciante della forza di gravità. Queste accelerazioni si misurano in G, l'unità di misura dell'accelerazione di gravità; all'aumentare della velocità a cui eseguite una manovra, aumenteranno le accelerazioni a cui sarete sottoposti, e quindi le forze che vi schiacceranno sul sedile. In pratica, se tendiamo a picchiare con il nostro aereo verso il suolo,

MBATTIMENTO AEREO

tenderemo ad annullare la forza di gravità perché andiamo contro di essa; viceversa, se effettuiamo una salita a "campanile", verremo schiacciati verso il seggiolino dell'aereo, aumentando gli effetti della forza di gravità.
Quando in certe circostanze di combattimento si tende a fare una virata stretta, la forza centripeta tenderà a spingere in maniera violenta il pilota contro il seggiolino, aumentando il numero di G a cui viene sottoposto. E' per questo motivo che quando virate violentemente col vostro simulatore lo schermo diventa rosso... in pratica state rischiando di perdere conoscenza per l'eccessiva forza cui siete sottoposti che tende a far defluire in modo anomalo il sangue, provocando forti scompensi biofisici fino all'eventuale svenimento. Sugli aerei militari è stata approntata, da parecchio tempo, una tuta speciale che il pilota deve indossare, e che ha delle aree che, grazie a un congegno elettronico, si gonfiano di aria compressa, o si sgonfiano. Questo permette, durante manovre azzardate, di compensare la forza G, riportando il flusso di sangue ad un corretto funzionamento. In pratica, quando venite sottoposti ad eccessive accelerazioni, la tuta si gonfierà sulle gambe, spingendo il sangue verso l'alto.

Tattiche di volo: Mossa Bracket e Split.

Pensate che se prendete una curva in macchina ad alta velocità, potrete arrivare al massimo ad un valore della forza G pari a 2 (in pratica avete una forza di gravità pari al doppio del normale). Su un caccia, il pilota può arrivare fino a 8 G, e cioè otto volte la forza di gravità, quando esegue manovre particolarmente strette o improvvise! Se non avesse una tuta di compensazione, probabilmente sverrebbe, precipitando con il proprio aereo.
Vi ricordo, infine, che i G possono essere positivi o negativi. Sono positivi quando il pilota tira verso di sé la cloche. Le forze positive spingono il pilota verso il seggiolino e fanno pesare effettivamente di più il suo corpo. Per evitare il "blackout" rilasciate la cloche.
I G negativi, invece, sono l'opposto di ciò che ho appena citato, spostando cioè la cloche in avanti. L'effetto è quello di perdere peso e il pilota resta incollato al sedile grazie alle sue cinture.
Se vi trovate nella situazione di dover effettuare una manovra che produce un alto valore di G negativi, effettuate un mezzo giro in modo da trovarvi col ventre dell'aereo verso l'alto. In questo modo il pilota sarà sottoposto a G positivi, che possono essere meglio sopportati sia dal pilota sia dal caccia.

Nemico
Leader
Wingman

Tattiche di volo: Mossa Drag Left e Right.

FINALMENTE LE TATTICHE!

Ve ne posso consigliare due, che si suddividono in successive manovre: attacco con un aereo, attacco in coppia.
L'attacco con un aereo l'ho sempre vinto effettuando la manovra detta ad "angolo di inseguimento". In pratica consiste nel puntare l'aereo nemico e durante l'incrocio virare velocemente in modo da colpirlo sul fianco. Questa manovra ha tre varianti: quello di arrivare in ritardo, troppo in anticipo, o "puri". In tutti i casi l'obiettivo è quello di intercettare il "bandit" e di colpirlo. Guardando la rappresentazione grafica di questa pagina potrete vedere la tattica descritta. Con l'attacco puro avrete la possibilità di inseguire l'aereo nemico con una certa facilità, mentre con le altre due tattiche avrete la possibilità di inseguire il nemico con meno carico di G.
Nella formazione a due aerei ci deve essere per forza un "leader" responsabile della navigazione e del combattimento, e un "wingman" che protegge la coda del leader da attacchi indesiderati.
Le tattiche maggiormente usate dai piloti sono: Bracket, Hi-Lo Split, Drag Left e Drag Right.
Con la manovra Bracket il wingman si stacca dalla formazione per puntare verso la coda del nemico e prepararsi ad attaccarlo, mentre il leader punta nell'altra direzione per chiudere l'avversario in una "morsa".
Il wingman è responsabile della sicurezza del leader.
La manovra Hi-Lo Split è una versione verticale della Bracket. Il leader punta in basso verso il nemico, mentre il wingman effettua un giro più ampio per accerchiarlo.
Quando un pilota dichiara di effettuare la manovra Drag Left, devierà verso sinistra. Il nemico a questo punto lo inseguirà, e voi potrete prenderlo alle spalle. Opposta è la Drag Right: il wingman devierà verso destra e si farà inseguire dal nemico, mentre voi dovrete posizionarvi dietro alla sua coda e prepararvi ad abbatterlo.
Con questi consigli pratici, ne sono sicuro, diverrete imbattibili. Parola di Maverick!

Luca Monticelli

NINTEN

È finalmente stato messo in vendita il Nintendo 64, la nuova console dell'ultima generazione che costituisce un importante passo in avanti nello sviluppo della tecnologia dei videogame... Per arrivare là dove nessun giocatore è mai giunto prima.

Dopo un'infinità di rinvii (che avevano fatto temere il peggio agli addetti ai lavori di poca fede) ha finalmente raggiunto gli scaffali dei negozi di videogame giapponesi il Nintendo 64, la prima vera console a 64 bit, sviluppata in collaborazione con la Silicon Graphics. Per l'esordio negli Stati Uniti bisognerà attendere la fine di settembre, mentre per una versione europea della nuova console ci vorrà l'anno prossimo; ma l'importazione parallela ha sempre garantito un certo mercato anche qui in Italia, e già dalla fine di giugno è possibile procurarsi, nei negozi più forniti di Milano, il nuovo nato di casa Nintendo. Saturn e Playstation non hanno ancora stabilito un predominio netto uno sull'altra nel settore delle console high-tech, e ora dovranno vedersela con il nuovo "mostro" della Nintendo, tecnologicamente più avanti di una generazione.

PUNTI DI FORZA E PUNTI DEBOLI

La Nintendo ha scelto come politica di sviluppo per la sua console di ritardare l'uscita sul mercato, sviluppando al meglio le caratteristiche del proprio hardware, per arrivare a fornire un prodotto all'avanguardia e superiore a tutti quelli altrimenti disponibili, tra l'altro ad un prezzo inferiore (in America dovrebbe aggirarsi sui 250 dollari). Questo le ha permesso di produrre una macchina da gioco dalle caratteristiche tecniche incredibili,

ma ha anche consentito agli avversari (Sega e Sony) di occupare indisturbati per quasi due anni il panorama videoludico mondiale. Ora la Nintendo si trova a dover correre in salita per affermarsi in un mercato che già si è orientato verso certe tendenze di consumo; le qualità tecniche della nuova console sono però assolutamente in grado di garantirle uno strepitoso successo, come testimoniato dalla folle corsa alle vendite in Giappone, dove le scorte di Nintendo 64 predisposte per il lancio sul mercato si sono esaurite nel giro di tre giorni, lasciando lunghe code di aspiranti compratori a mani vuote fuori dai negozi. Le potenzialità grafiche derivate dalle workstation Silicon Graphics, la gestione fluidissima e quanto mai realistica degli ambienti 3D, il fascino di un personaggio come Mario, il nuovo evolutissimo joypad analogico e programmabile, adatto ai più diversi stili di gioco, hanno contribuito largamente a facilitare un lancio di successo per il Nintendo 64 nel paese del sol levante; ma dopo i primi entusiasmi, dovuti anche alla novità del sistema, alla Nintendo occorrerà lavorare sodo per mantenere la propria macchina sulla cresta dell'onda.

Una nuova console, per quanto evoluta, non può sperare di affermarsi senza un numero sufficiente di titoli di buona qualità che ne incoraggino l'acquisto. Un esempio perfetto in merito lo ha dato il Saturn, che ancora adesso patisce un lancio troppo prematuro, non adeguatamente supportato da software di buona qualità: solo con l'uscita di Virtua Cop, Sega Rally e Virtua Fighter 2 la console Sega ha cominciato a volare. Al momento si prevede che non più di venti titoli per il Nintendo 64 vedranno la luce entro la fine dell'anno; per i primi tempi, quindi, dal punto di vista della varietà dei giochi offerti, la Nintendo farà fatica a colmare il gap che la separa da Sega e Sony.

DO 64

Comunque, per come stanno le cose adesso, il problema più grosso che sembra affliggere il Nintendo 64 riguarda il tipo di supporto che è stato scelto per i giochi; contrariamente alle tendenze più affermate degli ultimi anni, infatti, il Nintendo 64 non prevede l'uso dei CD, ma supporta ancora le vecchie (e molto costose) cartucce. Per quanto dotate di speciali banchi di memoria particolarmente economici che consentono la compressione di svariati MB di dati, le cartucce hanno comunque un costo di produzione sensibilmente più elevato rispetto a quello dei CD, cosa che si riflette inevitabilmente sul prezzo di vendita. Ad un prezzo annunciato negli Stati Uniti di 79 dollari per ogni gioco, corrisponde al momento un prezzo al negozio di circa 250.000 lire (destinate però a diminuire con il tempo); sicuramente non è una cifra alla portata delle tasche di tutti i videogiocatori. Forse è anche per questo motivo che per l'anno prossimo è previsto il lancio di un disk drive ad alta densità (con dischetti riscrivibili di circa 64 MB con un transfer rate di 1 MB/s) grazie al quale poter addirittura modificare e personalizzare i propri giochi; la Nintendo ha annunciato che su questo supporto verranno pubblicati i giochi più lunghi e complessi (uno su tutti: Zelda 4).

IL NUOVO MARIO

Per descrivere al meglio il comportamento della nuova console conviene parlare dei giochi che è in grado di far girare. I titoli disponibili al momento sono solamente tre: una riproduzione degli scacchi giapponesi, Pilotwings 64 e Super Mario 64. Escludendo il primo titolo, godibile solo dai giapponesi purosangue, restano le nuove versioni di due giochi che alla loro epoca fecero la storia del Super Nes.

Pilotwings 64 è una sorta di simulatore di volo in condizioni estreme: deltaplano, jetpack, paracadutismo e altro (potete anche fare la palla da cannone umana, o imitare Icaro con le ali ai polsi). A seconda della missione che scegliete dovrete raggiungere determinate destinazioni, eseguire particolari acrobazie, seguire particolari rotte specifiche. Quello che più stupisce, comunque, è la realizzazione tecnica del gioco, davvero impressionante: per la prima volta vi divertirete anche solo volando liberamente all'esplorazione del mondo che la Paradigm ha sviluppato in questo gioco. La qualità e il dettaglio della grafica sono in assoluto le migliori mai viste, e scordatevi pure i migliori simulatori di volo apparsi su PC; le animazioni inoltre sono fluide e realistiche come non mai, facendo diventare un vero piacere anche solo guardare il panorama mentre si vola.

Pur essendo molto bello, Pilotwings 64 potrebbe non piacere a tutti per via della sua struttura di gioco un po' particolare; chi invece mieterà consensi ovunque è sicuramente Mario. Super Mario 64 è un'altra avventura dell'idraulico più famoso del mondo, questa volta ambientata in un mondo interamente tridimensionale. Descrivere questo gioco a parole risulta purtroppo molto riduttivo: Super Mario 64 non è solo un grande gioco: è una vera e propria esperienza. Pochi titoli danno l'impressione di "esserci" davvero come questo, e la sua realizzazione ha dell'incredibile. Zone sottomarine, scivoli sulla neve, castelli infestati dai fantasmi sono solo alcuni dei livelli ricreati dal Nintendo 64 con assoluta naturalezza, dando al gioco una varietà unica di ambientazioni; lo stesso Mario, in tutti i suoi movimenti, acquista uno spessore mai visto prima per un personaggio di un videogame. E tutto questo lasciando inalterata la giocabilità e l'immediatezza impareggiabili, tipiche di ogni titolo che ha Mario come protagonista.

Bastano dunque due soli titoli per avere un assaggio delle immense potenzialità del Nintendo 64; ora sta al pubblico valutare i pro e i contro della nuova console per decretarne il futuro sul mercato. Personalmente ho pochi dubbi: il Nintendo 64 affiancherà presto Saturn e Playstation nell'olimpo delle console high-tech, e costringerà Sega e Sony a migliorare ulteriormente il livello qualitativo dei loro programmi, a tutto vantaggio dei videogiocatori; speriamo solo che un po' di sana concorrenza porti al più presto anche all'abbassamento dei prezzi.

Antonio Perna

SHIGERU MIYAMOTO

Quattro chiacchiere con il papà di Super Mario 64

L'intrepido inviato di K, zigzagando tra un addetto del servizio d'ordine e l'altro, è riuscito a passare un po' di tempo nientepopodimeno che con l'autore di Super Mario 64, il nuovo fantasmagorico gioco a piattaforme della Nintendo, che secondo i piani della casa giapponese dovrebbe riuscire a convincervi quasi da solo ad acquistare la sua nuova console: l'Ultra 64.

K: Super Mario 64 è davvero splendido: produrre un gioco di simile qualità su una nuova console che in fondo è ancora un'incognita non dev'essere stata un'impresa facile...

Shigeru Miyamoto: E' proprio vero. E' stata la più grande e interessante sfida della mia carriera lavorativa e al contempo il più grosso grattacapo che mi poteva capitare lavorando per la Nintendo.

K: In che senso il più grosso grattacapo?

S.M.: Quello che intendevo dire è che mi sono trovato a fare un lavoro per me in parte nuovo, e su quello che è al momento il prodotto strategicamente più importante del nuovo Ultra 64! Una grossa responsabilità senza dubbio, anche se per me il fattore di sfida nei lavori che ho portato avanti fino ad oggi è sempre stata una cosa molto importante. Vedi, stamattina mi hanno chiesto perché io avessi deciso di lavorare per la Nintendo e non magari nell'industria cinematografica; ebbene, ho risposto che solo in questa società e in questo mercato avrei avuto l'occasione di stupire la gente come ho fatto. E questo l'ho potuto ripetere per diverse volte. Devo ammettere di rimanere sempre molto soddisfatto quando i miei giochi escono, e la gente si stupisce di come il loro solito modo di giocare venga completamente rivoluzionato.

K: Perché hai fatto riferimento ad un nuovo lavoro? In fondo sei un veterano del ramo...

S.M.: I miei più grossi problemi sono nati dal fatto che questa volta, invece di produrre fisicamente il gioco, mi sono dovuto accollare soprattutto un ruolo di supervisione e controllo. Non puoi assolutamente immaginare quanta attenzione e quanti sforzi ci vogliano per coordinare tutte le varie fasi produttive di un gioco così complesso. Le persone che hanno lavorato su Super Mario 64 sono state molte e ripensando al tipo di problemi che ho dovuto affrontare in questa veste, spero proprio di poter tornare ad un ruolo di pura ideazione e

produzione dei miei giochi. Dirigere un progetto di questo calibro è sì interessantissimo, ma anche così stressante...

K: Super Mario 64 non è ancora ufficialmente arrivato nei negozi, che già qualcuno comincia a chiedersi se, quando e come sarà Super Mario 64 II...

S.M.: Non me lo dire! (ride) E' tutto il giorno che rispondo a questa domanda. Puoi dire ai tuoi lettori di dormire tranquilli: prima che abbiano risolto al 100% la prima cartuccia, ne uscirà una seconda. E' già stato tutto deciso. Prevengo già la tua prossima domanda: il seguito uscirà non prima di un anno dal lancio ufficiale del primo episodio. E prevengo anche quella dopo: no, non è ancora stato deciso se il formato sarà ancora la cartuccia o il nuovo supporto per il 64DD [la nuova e per ora fantomatica espansione ottica dell'Ultra 64 che dovrebbe consentire l'utilizzo di uno speciale formato di CD-ROM al posto delle più costose cartucce ndr]. L'espansione potrebbe uscire dopo circa un anno l'uscita della console, ma non è sicuro, dal momento che mi sto addentrando in un campo che non è il mio.

K: Visto che ne stiamo parlando, dal tuo punto di vista, è meglio la cartuccia o il CD-ROM per il tipo di giochi che tu produci?

S.M.: Non voglio assolutamente denigrare il CD-ROM, dal momento che diversi miei colleghi preferiscono questo tipo di supporto. Io però personalmente prediligo la cartuccia. Secondo me non c'è proprio paragone tra le velocità di risposta dei due sistemi.
Sfido chiunque a smentirmi: Super Mario 64 è un gioco impossibile da produrre su CD-ROM.
Tutti i nostri sforzi si sono incentrati sul produrre un gioco originale, simpatico, eccezionalmente giocabile e soprattutto eccezionalmente veloce. La velocità ottenuta con la visuale tridimensionale è del resto sbalorditiva: giocandolo ti accorgi che "c'è un qualcosa in più" che all'inizio non riesci a spiegarti. E' proprio lì, in questo qualcosa in più che la cartuccia distacca il CD-ROM. E guarda che non mi sento di parlar male del CD-ROM, si tratta di un vantaggio oggettivo in termini di velocità.

K: Tu sei anche il "papà" della serie Zelda. E' previsto un nuovo episodio della serie?

S.M.: Certamente. Tra l'altro, adesso che ci penso, è stato proprio il progetto di cui ho dovuto interrompere la lavorazione nel momento in cui mi è stata affidata la direzione dei lavori su Mario. Penso però che ora le priorità della mia società siano cambiate, e che prima esca un nuovo gioco della serie Mario Kart.
E' uno dei titoli più richiesti in assoluto, quindi mi sembra giusto e ragionevole accontentare i gusti del nostro pubblico. E poi ho già in mente l'idea per un nuovo Zelda che vi lascerà tutti di stucco...

Giampaolo Moraschi

Tra i tanti generi di giochi che le nuove console hanno mediato dal PC non figurava ancora il flipper; almeno fino ad oggi. Ci ha pensato l'Electronic Arts a colmare la lacuna.

PLAYSTATION

EXTREME PINBALL

Da quando la 21st Century Entertainment ha pubblicato il mitico Pinball Dreams, si è verificata una nuova fioritura per questo tipo di giochi, che mai erano stati simulati adeguatamente prima sui computer. Dopo il grande successo riscosso da Pinball Dreams e dal suo ancora migliore seguito, Pinball Fantasies, si è avuta una fioritura incontrollabile di cloni un po' su tutte le piattaforme, con le varie software house in gara per proporre ciascuna la sua versione del flipper digitale. Adesso la Electronic Arts è arrivata prima nella corsa per pubblicare il primo flipper-simulator per Sony Playstation; e il titolo in questione è Extreme Pinball. Sul classico CD nero troverete tutti per voi ben quattro tavoli diversi, ciascuno caratterizzato da un'ambientazione specifica e da uno scopo finale differente da raggiungere. I tavoli sono: Urban Chaos, ambientato in una decadente metropoli del futuro; Monkey Mayhem, dove dovrete fuggire dall'ostile pianeta delle scimmie; Mediaeval Knights, che vi catapulterà in un mondo fantasy popolato di draghi e cavalieri; e infine Rock Fantasy, dove dovrete cercare di riunire un gruppo rock di successo.

Ciascun tavolo ha regole di attivazione dei vari bonus differenti, e per fortuna sono tutte spiegate dettagliatamente sul manuale del gioco; così per arrivare a far crescere i vostri punteggi fino a cifre record non vi potrete limitare a colpire la pallina a casaccio cercando solo di evitare che non vi cada, ma dovrete cercare di arrivare a colpire secondo una certa sequenza più o meno tutte le zone del flipper. Naturalmente ci vorrà un bel po' di tempo prima che ci riusciate con la necessaria disinvoltura.

La grafica di Extreme Pinball ricostruisce piacevolmente l'aspetto di un vero flipper, anche se non vengono impiegate tecniche di particolare spettacolarità: il tavolo è visto dall'alto e scorre seguendo i movimenti della pallina. Sulla parte bassa dello schermo verranno visualizzate le animazioni tipiche dei tabelloni luminosi dei flipper moderni, accompagnate dalle musichette e dagli effetti sonori di rito (molto ben riprodotti).

La fluidità con cui si muove lo schermo è buona, e non vi darà alcun fastidio seguire le evoluzioni della pallina; peccato però che l'area di gioco effettivamente sfruttata risulti tanto piccola. In effetti non si capisce perché l'area di gioco non occupi tutto lo schermo, ma sia visibilmente ridotta in altezza; anche se lo scrolling è buono, avere un'inquadratura più ampia non avrebbe fatto che bene alle varie fasi di gioco, che così come sono risultano un po' soffocate.

Comunque i movimenti della pallina sono realistici e ben realizzati, i controlli rispondono adeguatamente e i quattro tavoli diversi garantiscono una buona longevità: se vi piacciono i flipper date un'occhiata ad Extreme Pinball: vi potrebbe soddisfare.

Antonio Perna

Casa: Electronic Arts
Genere: Flipper
Difficoltà: Facile-Media
N° di giocatori: 1-4

Voto: 825

GRAFICA:
★★★★★★★
SONORO:
★★★★★★★★
GIOCABILITÀ:
★★★★★★★★
FATTORE KAPPA:
★★★★★★★★

PROVE SU SCHERMO

Eccezionalmente per quest'anno, dopo l'approvazione del nostro Direttore, abbiamo l'onore di presentarvi in mega anteprima due titoli che non potevano essere lasciati al caso, ma presi con la dovuta attenzione...

Parliamo di Quake, giunto in redazione nella sua versione ormai finale, e Grand Prix 2, l'attesissimo titolo Microprose, recapitatoci come per magia a poche ore dalla chiusura...

Il lavoro febbrile dello staff di K ha portato questi titoli non solo ad una esauriente recensione, ma addirittura alla loro soluzione, che troverete più avanti in queste pagine!!!

Gustate le splendide immagini delle due recensioni e correte, appena potete, nei negozi specializzati, per non lasciarvi scappare questi titoli che, a nostro giudizio, sono sicuramente i più belli finora recensiti.

Rilassatevi e... stupitevi!

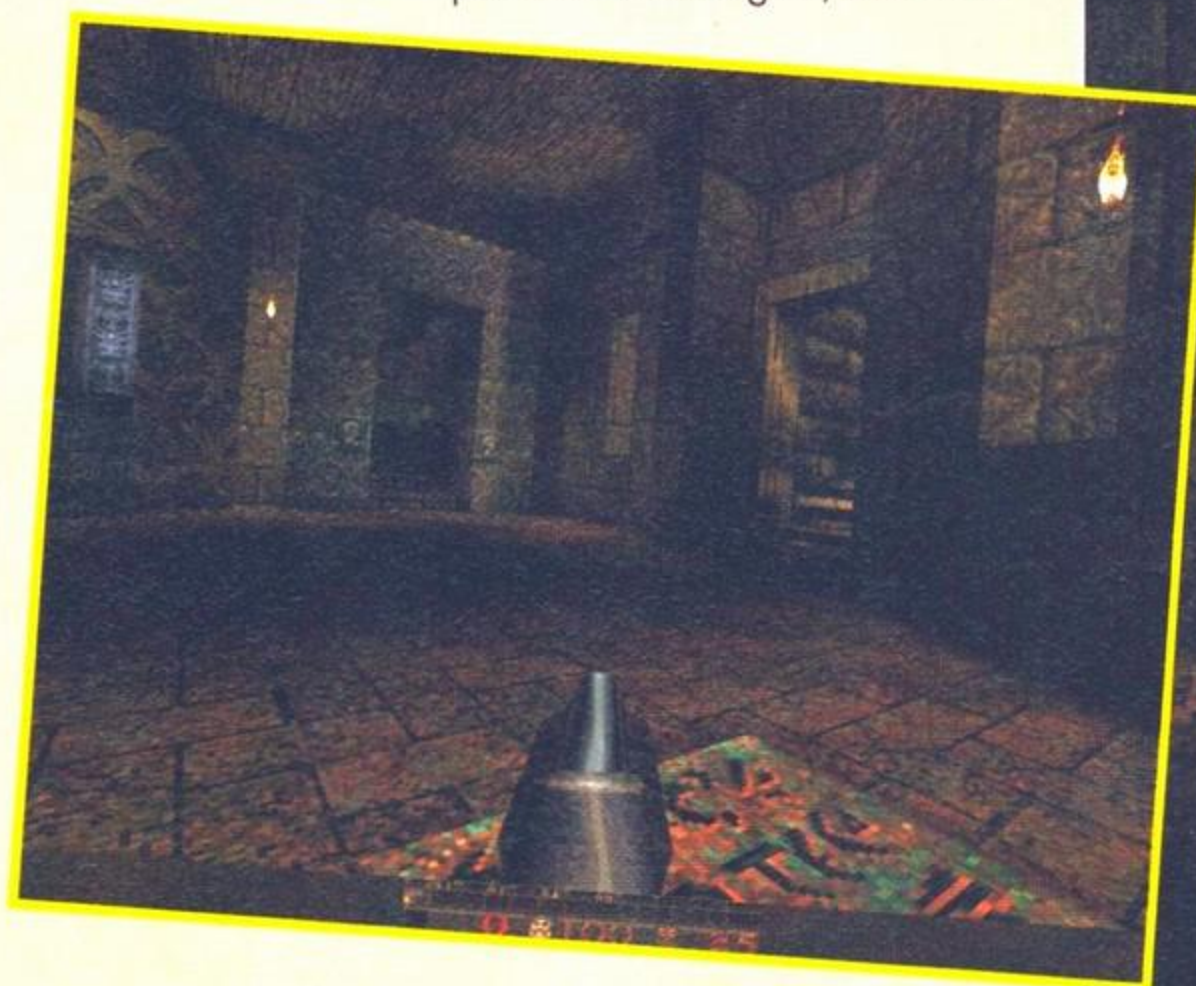
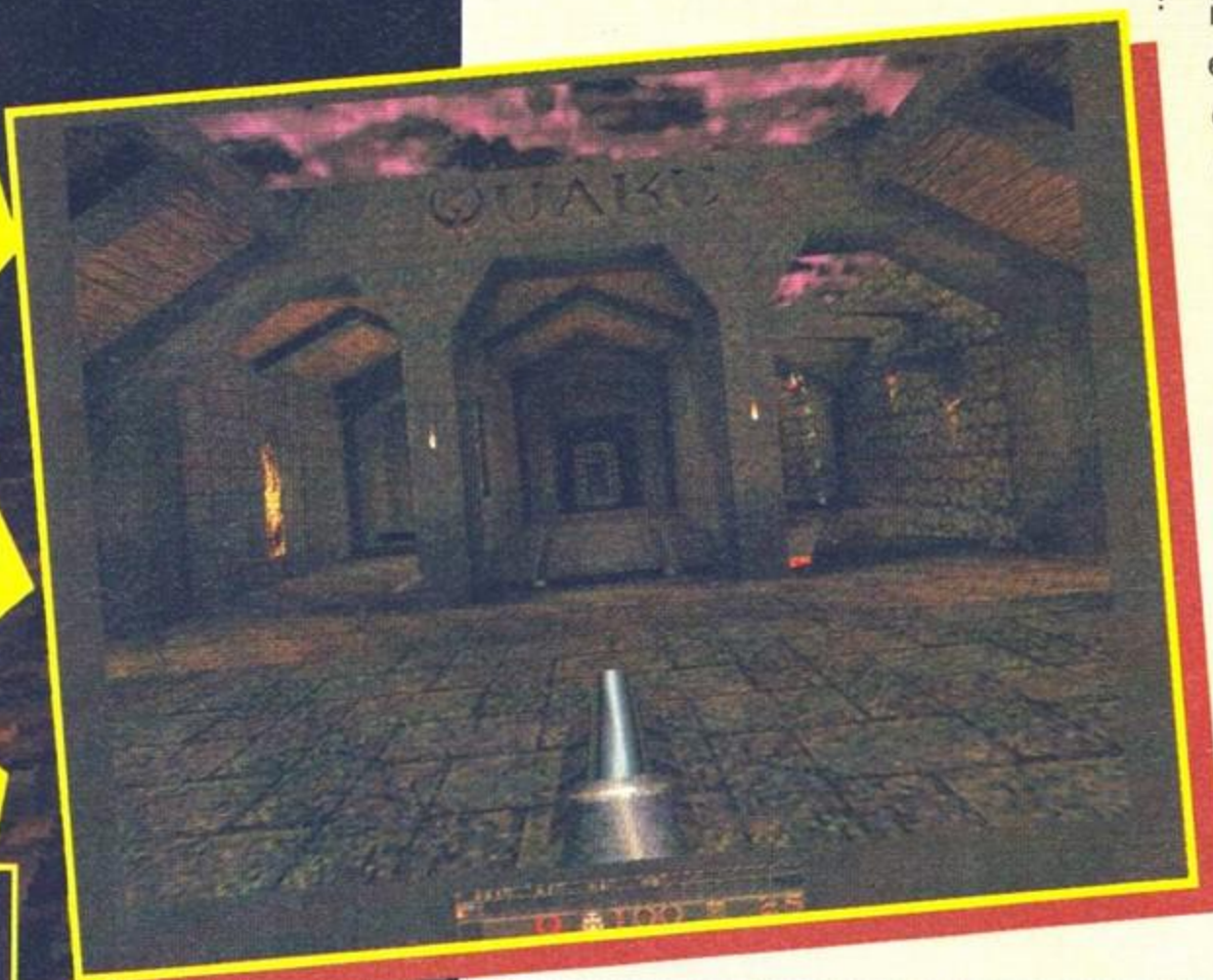
PC CD-ROM

Quake

SPARATUTTO 3D

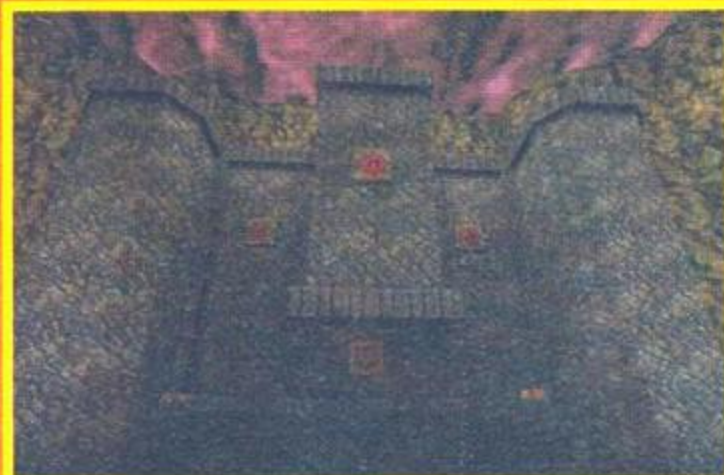
GRANDIOSO

Troppe precipitose notizie vi hanno fatto assaporare superficialmente il gusto di Quake... Ma K vi conduce per mano in esclusiva nella versione finale del capolavoro ID.

Aspettavamo giustamente qualcosa di concreto prima di esporci in una recensione di un gioco così importante. Grazie alla collaborazione della ID, siamo venuti in possesso dell'ultimissima versione beta del gioco, che precederà a breve l'uscita finale dello stesso, prevista per la prima settimana di Settembre. Le immagini di queste pagine sono la dimostrazione lampante dell'esistenza dei nuovi episodi, che non sono presenti, invece, nella versione shareware.
Ci hanno confermato che non verranno poste ulteriori modifiche, ma solo aggiustamenti di piccoli e impercettibili bugs, a dare un po' più di carattere ad alcuni personaggi.
L'emozione nell'entrare nei tre portali, che nella versione shareware non sono accessibili, è stata decisamente grandissima.
Anche perché Quake lo abbiamo trovato, di primo impatto, meno incisivo di Duke 3D, dando per scontato (erroneamente) il paragone a quel prodotto, così profondamente diverso dalle "mire" della ID... Guardando, invece, indietro a Doom II, possiamo notare che i miglioramenti fatti dalla nota software house sono stati sbalorditivi, e la tematica di gioco è stata migliorata, innovandola con un po' di fantasy.
Con nuovi e incredibili "nemici" con i quali combattere e nuove ed entusiasmanti armi, il gioco appare davvero adrenalinico, e più avvincente delle prime versioni beta apparse qualche tempo fa nelle varie redazioni.
Ci siamo dovuti ricredere nel giudizio finale di Quake... Le voci dal mondo videoludico erano contrastanti: chi lo esaltava, e chi lo "segava" brutalmente.
Personalmente lo avevo classificato come un fantastico videogame "architettonico"... Gli scenari, le stanze, i castelli sono costruiti davvero egregiamente, texturizzati fino all'inverosimile... insomma, sembra disegnato veramente da un architetto! Sono migliorati, rispetto alla versione shareware, anche gli enigmi, che ora sono davvero "strizzacervelli". E' anche chiara la tematica finale di gioco. Finendo gli episodi si viene in possesso di un sigillo; una volta

raccolti tutti i sigilli nei vari episodi, si può combattere contro *Shudd Ligurath*, che i più informati ricorderanno essere la *"madre dei cuccioli oscuri"*, nel celebre capolavoro di H.P. Lovecraft chiamato "Necronomicon".
L'innovazione veramente eclatante di Quake è l'intelligenza dei vari nemici.
Se sarete silenziosi, essi non si accorgeranno di voi. Se si accorgeranno della vostra presenza, non vi lasceranno scappare di sicuro, inseguendovi e riparandosi nel caso (grazie alla vostra mira infallibile) si sentissero troppo esposti ai vostri colpi.
A differenza di Doom II, con Quake non ci si annoia mai nel visitare le varie locazioni: gli splendidi

Ecco la chiave!!! Il solito Zombie ci tira i pezzi del suo corpo, ma ho già pronta una granata che lo finirà.

Un altro scorcio "architettonico" del gioco. L'arma che stiamo utilizzando è potentissima...

Speriamo che questa scarica non incida sul mio budget familiare... La corrente, si sa, costa più dell'oro.

Pooorcaa Vaaaccaaa! Questo Fiend non sembra volermi abbracciare!

Uno dei tanti enigmi da risolvere. Per aprire il portone alle nostre spalle, dovremo colpire i tre simboli a fucilate!

Per la prima volta incrociamo un fastidioso Vore, l'uomo ragno. Guardate, è già pronto a scagliare la sua palla di fuoco!

Questo è un angolo decisamente pittoresco!

In Quake chiedetevi sempre cosa ci sta a fare un roccione in mezzo al paesaggio... potrebbe celare un passaggio segreto!

Il primo sigillo è raggiunto. E con lui finisce il secondo episodio. Ne mancano altri due...

Questo Ogre non si è ancora accorto della mia presenza... Ora gli faccio una sorpresa!

Quegli scalini sono decisamente troppo attaccati al muro, ma basterà saltarci sopra per farli allungare.

Il terzo episodio inizia subito con una bella sparatoria. Non c'è davvero pace...

Ecco la Silver Key. Non sarà facile, però, raggiungerla!

Là in fondo c'è un pulsante. Cosa succederà se lo attiveremo? Intanto mi guardo questo splendido salone.

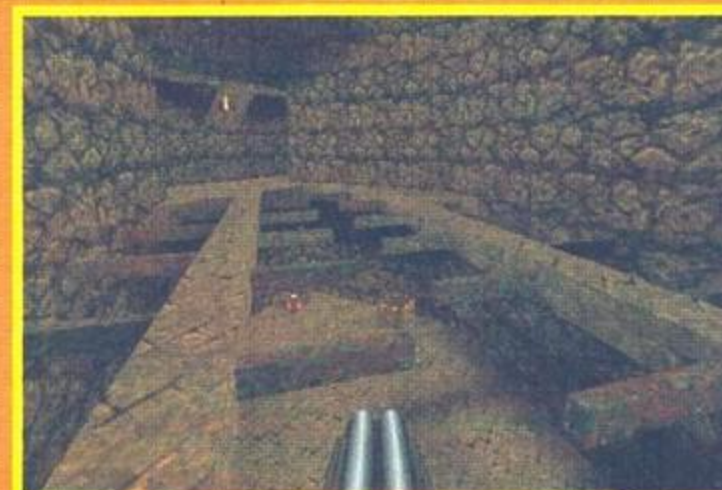
Carina questa locazione segreta. Peccato non ci sia mai un bar...

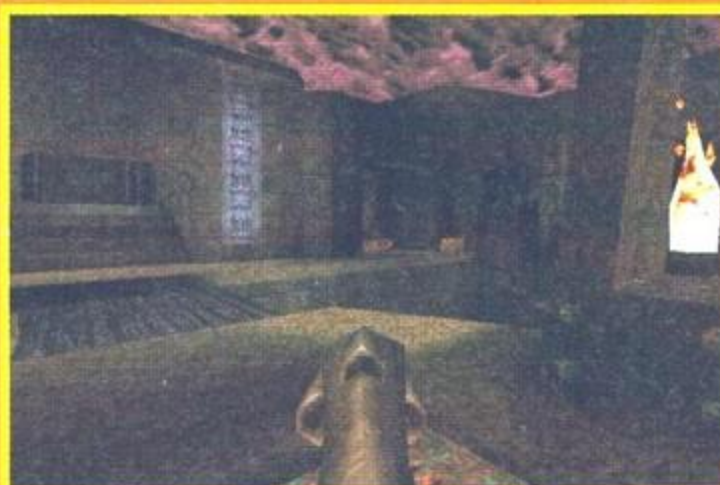
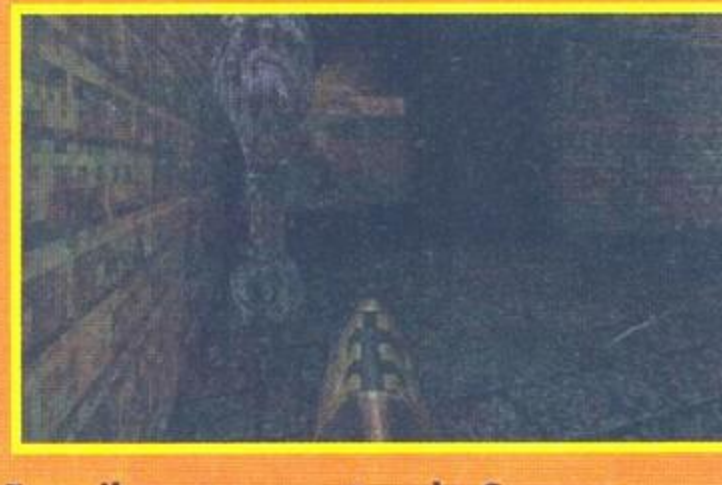
Una statua rappresentante una crocefissione... Uhm, dove ho già visto qualcosa di simile?

Chi non ha il senso del ritmo, passerà tra questi spuntoni malamente... parola di groviera!

E' possibile accedere ad anfratti segreti sparando qualche volta ai rosoni. Provare... per credere!

Nulla da dire... complimenti al marmista! Già che ci siamo, diamo un colpetto al pulsante sul muro.

Pensate che per andare sulla piattaforma dobbiamo saltare sui muraglioni a strapiombo sulla lava!

Come non si può non elogiare la bravura dei programmatori nel progettare questi passaggi?

In questo quadro dovremo vedercela con tantissimi Zombie, e poi con uno Shambler. Cosa volete di più dalla vita?

Quanti anfratti da visitare! Laggiù in fondo intravedo un po' di munizioni e di med-kit...

Ecco il nuovo mostro: lo Spawn. Simile al Minollo di acqua dolce, pare discenda dal Sarchiapone delle Ande Muschiato.

E' divertente seguire l'Ogre per un po', per poi finirlo senza che lui possa reagire.

In mezzo alla lava scorgiamo una piattaforma... Un passaggio segreto, di sicuro!

Uno scorcio veramente bello. Se pensate al vecchio ma immortale Doom II, apprezzerete maggiormente la bellezza di Quake.

Dobbiamo passare su questa passerella? Sarà, ma gli spuntoni ai lati non mi rassicurano di certo!

L'idea di cadere nella grata mi terrorizza... Ma mi tranquillizzo nel pensare che non succederà.

Non ci posso credere!!! Nelle acque di Quake ci sono anche i Piraña!!!

scenari, aggiornati con effetti di luce, che non sono mappati ma precalcolati e che cambiano luminosità se ci passiamo sotto, sono sempre vari e magicamente apprezzabili!
I nuovi mostri sono:
Rottweiler: Simpatici canidi che evidentemente non mangiano da qualche settimana, e trovano il vostro corpo particolarmente appetitoso;
Grunt: Soldati semplici e facili da abbattere. Se presi bene dalle fucilate cadono dopo un solo colpo!
Enforcer: Soldati con armatura che sparano mitragliate sparse di laser. Sono presenti solamente nella versione registrata del gioco e sono veramente difficili da abbattere;
Knight: Cavalieri in armatura armati di una spada lunga e affilata. Non sono difficili da abbattere, ma stategli lontano, altrimenti vi affettano;
Death Knight: Armati di una grossa spada e di un elmo con le corna (?!), non aspettano altro che di affettarvi;
Rotfish: Attenti a tuffarvi nelle acque apparentemente calme... ci possono essere simpatici Piraña dai dentini aguzzi! Solo nella versione registrata;
Zombie: Sono incredibili! Pur di vedervi morti vi tirano addosso pezzi del loro stesso corpo! La loro presenza si nota quando sentirete dei lamenti...;
Scrag: Sembrano larve volanti di farfalla, ma hanno il volto umanoide. Non sono difficili da abbattere, ma vi sparano addosso fastidiosi e numerosi fasci laser;
Ogre: Omaccioni cannibali che tirano fastidiose granate nei vostri pressi... Sono armati di una grossa motosega, si ammazzano con lunghe mitragliate o tre granate;
Spawn: Bolle acquatiche metamorfiche, simili al mostro in "The Abyss". Hanno l'abitudine di esplodervi nelle vicinanze.
Fiend: Con incredibili artigli, vi si scaraventa addosso per sventrarvi. Tre bombe lo fermano definitivamente;
Vore: Per la prima volta fa la sua apparizione un uomo ragno vero e proprio, che lancia palle di fuoco esplosive. La particolarità della palla di fuoco è che vi insegue, anche se voi scapperete;
Shambler: Un mostrone alto almeno tre metri, che come arma preferita ha scosse elettriche di indicibile potenza.

CONCLUDENDO

Non male la situazione ludica, e grazie alle numerose armi (tra cui un favoloso lanciafulmini da usare "a mo' di taglia siepi"), si prospettano numerose ore di sano e puro divertimento. Non dimentichiamoci che, oltre a girare per fantastici scenari, dovrete cercare "items", "livelli segreti", "anfratti segreti", e uccidere tutti i nemici che vi si pareranno di fronte.
Le uniche Cheats che vi posso consigliare sono "GOD", da digitare dopo aver premuto il tasto "slash" (o barra all'incontrario...): attiverete in questo modo il "GOD MODE", e sarete invincibili; e "FLY", che vi farà volare premendo il tasto relativo al jump. Inoltre, sempre in questa schermata, è possibile settare la risoluzione dello schermo fino a 1280x1024!!! Basta digitare il comando "VID_MOD XX", dove XX è un numero che varia da 0 a 26, con la clausola di caricare prima del gioco il driver UNIVBE 2.0. Vi informo che sul nostro Pentium 166 della redazione, a 1024x768 il gioco a tutto schermo scattava come un forsennato!!! Necessiterà a breve una scheda acceleratrice...Bene, gustatevi le immagini di queste pagine, completate da didascalie, che raccontano in modo anche maccheronico il mondo di Quake.

Luca Monticelli

A PAGINA 50 LA SOLUZIONE!

Quake

Genere: Sparatutto 3D
Casa: ID
Sviluppatore: Interno

PC CD-ROM

Per poter spapocchiare tutti i mostrilli di Quake, è necessario possedere almeno un 486/66 con 8 MByte di Ram. Ma per giocare con una risoluzione di 800x600 a pieno schermo consigliamo un Pentium 166 con 16 MByte di Ram.

SIMULATORE

GRANDIOSO

Se con Quake abbiamo fatto lo "scoop", con Grand Prix 2 abbiamo avuto la possibilità di testare il gioco che arriverà direttamente nelle vostre case. Poche ore prima della chiusura del numero che state leggendo, abbiamo ricevuto la versione definitiva del gioco, che

La recensione del gioco più atteso dell'anno è pronta per rendervi l'estate meno "scottante". Il prodotto finito e inscatolato ci è giunto in redazione qualche ora prima della chiusura... ma ne valeva la pena!!!

vi presentiamo in anteprima NAZIONALE .
Niente pre-beta o pre-gold-disk-pre-final-release-pre-masterizzati, quindi, ma solo ed esclusivamente il gioco nudo e crudo che troverete nei negozi di videogiochi.

Non vi dico quante lettere e telefonate abbiamo ricevuto, e che ponevano tutte la stessa domanda: "Quando esce F1GP2?"...
Bene, eccolo qui!
La grafica della confezione non è certo il massimo della libidine... Un casco anonimo, con un pilota altrettanto sconosciuto. Decisamente "vuotina", quindi... Se non fosse un titolo conosciuto e attesissimo, probabilmente in un negozio specializzato si perderebbe sicuramente. La FIA mi perdonerà per questa citazione...
Non si può dire altrettanto del manuale e del gioco, decisamente completo ed esauriente.
Il manuale è una sorta di "tomo" della Formula Uno: imparerete come settare al meglio la vettura e a conoscere a memoria ogni singola curva dei circuiti della scorsa stagione; ma, cosa più importante, imparerete a familiarizzare con le centinaia di opzioni che caratterizzano questo stupendo gioco. Il tutto comodamente tradotto in lingua italiana (gioco compreso). Forse è per questo motivo che si è atteso così tanto tempo (quasi due anni!!!) per la sua uscita definitiva.

LE INNOVAZIONI

So che non vedete l'ora di sapere tutto di questo stupendo gioco.
Le innovazioni di Gran Prix 2 sono parecchie. Dalla sua vetusta versione, il gioco si porta addietro tutti i comandi base della guida (vi ricordate? "A" e "Z" per accelerare e decelerare, "<" (o ",") e ">" (o ".") per cambiare direzione).
Inoltre, possiamo ritrovare le classiche opzioni che facilitano il giocatore durante le sessioni di guida, come per esempio: la linea tratteggiata che indica la traiettoria migliore da seguire, le marce automatiche, ecc.
Le innovazioni, allora, dove sono? Impazienti! Adesso ve le dico! Prima di tutto sono stati aggiornati i team dei piloti e dei costruttori alla stagione agonistica del 1994. CRITICHINA! Anche se Alesi mi è sempre rimasto nel cuore, non è detto che ora, visti i risultati deludenti delle Ferrari (scuderia che comunque prediligo in assoluto!), non faccia un po' di tifo per il pilota francese che è attualmente a bordo di una Benetton quasi interamente italiana! Rivederlo a bordo della mitica "Rossa" mi fa piangere un po' il cuore!!! Durante questi due anni, mi chiedo, non sarebbe bastato cambiare almeno i nomi dei piloti e aggiornarli a quelli dell'anno scorso?
I circuiti sono quelli in vigore sempre nell'anno 1994. OK! Accettiamo pure la mancata modifica dei circuiti in seguito alla nuova normativa FIA sulla sicurezza. Purtroppo troveremo il circuito di Imola con la curva del Tamburello da prendere in pieno, e senza chicane che rallenta la velocità delle vetture; oppure averemo il circuito di Monza con le curve di Lesmo ancora iperveloci. Insomma, si rifà un salto nel passato!
La grafica è migliorata in maniera incredibile, come anche le richieste hardware. In modalità Hi-Res (quella, tanto per intenderci, delle foto che vedete rappresentate in questo numero di K) e con tutte le opzioni grafiche attivate (quindi con alberi, texture sia del cielo sia degli ambienti circostanti, ombre sui cordoli e vetture ben modellate), il gioco scatta decisamente su un Pentium 166 con 16 MByte di RAM e una scheda video S3

accelerata! Bisogna giocare molto, nelle opzioni della grafica, con il numero di frame da rappresentare durante il gioco. Settando questo valore a 11.1 fps, abbiamo potuto giocare decentemente su tutti i circuiti. L'effetto è un po' quello del mitico F1GP quando si tentava di farlo girare su un 386 con tutte le opzioni grafiche attivate.
L'AVI, l'Associazione dei Videogiocatori Inc*@@*ti, deve ancora una volta intervenire... Anche se in questo preciso momento "Pitone-Skomp" lo danno sperduto in un'isola dell'Egeo (pare che dopo una sbronza sia stato trovato dormire senza vestiti appollaiato su una statua della piazza centrale del paese...), pensiamo che sia perfettamente d'accordo con il mio insindacabile giudizio. Basta con l'abuso spropositato di Megahertz, di Ram e di Megabyte! Siamo solamente poveri giocatori che hanno sacrificato anni di duro lavoro per permettersi un 486!!! Un consiglio dalla casa distributrice: "disabilitate la texture del cielo, e il gioco filerà liscio liscio anche su un Pentium 120".
Un'altra caratteristica innovativa è il massimo realismo: testacoda, derapate, sgommate, sono fedelmente rappresentate. Inoltre sono previsti una vasta gamma di possibili cedimenti strutturali della monoposto, dalla trasmissione alle sospensioni fino a problemi elettrici e di motore (soprattutto focalizzati sulla casa di Maranello...).
I settaggi sono allucinanti. Il mitico Perna, reduce da un durissimo servizio di leva durato sei giorni (di cui due all'Ospedale Militare) e immediatamente congedato perché avevano letto i suoi articoli su questa autorevole rivista (non

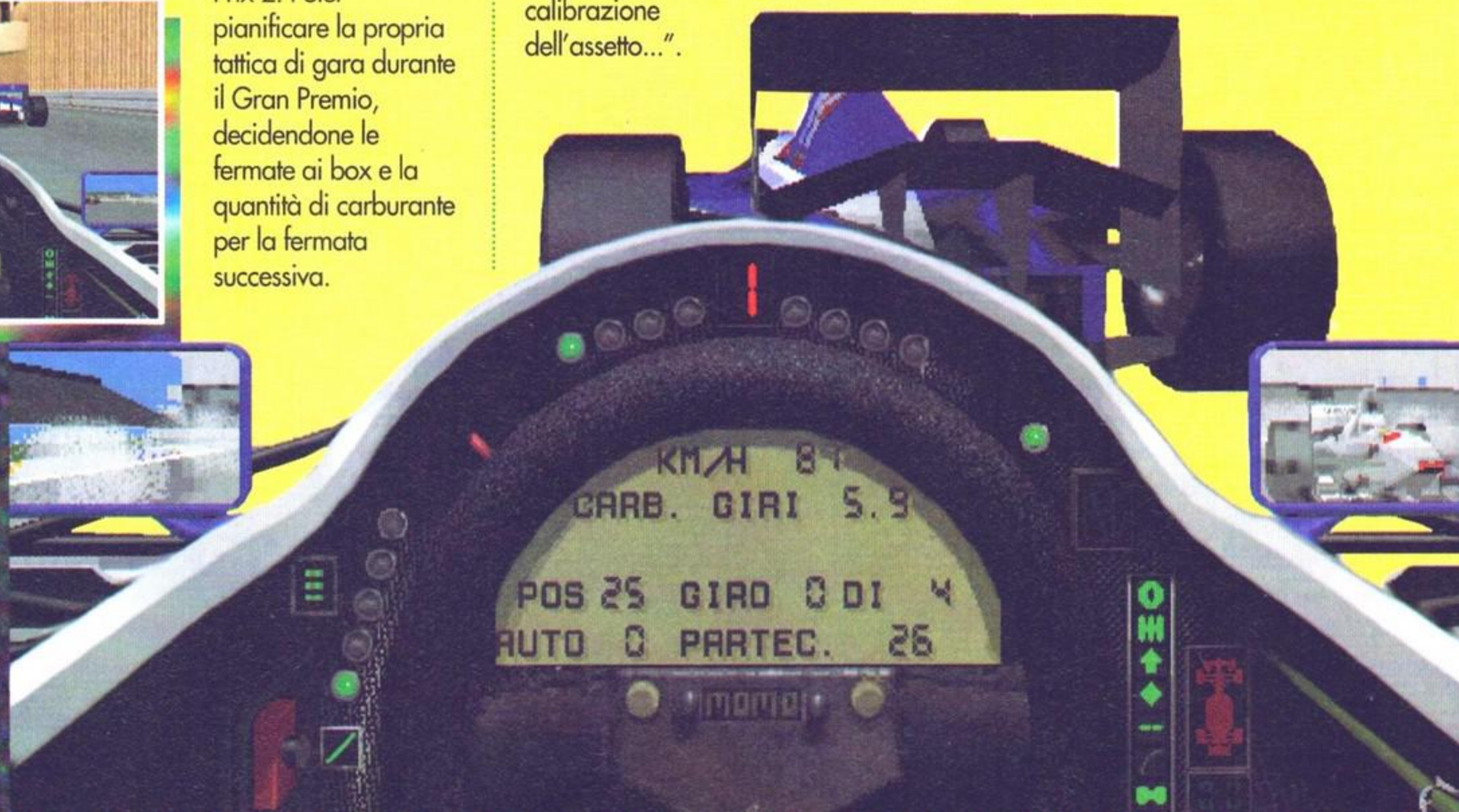
chiedetemi altro!), noto ingegnere meccanico, ha fatto fatica a settare tutti i parametri della sua monoposto per renderla il più veloce possibile.
Molto dettagliato il cockpit della vettura, completo di telemetria; risulta molto leggibile e informa il pilota sulla sua attuale posizione, sui tempi e sulla benzina, nonché sugli avversari immediatamente precedenti a lui, o successivi.
Il sonoro è stato molto migliorato. Addirittura prima della messa in moto della monoposto si sente il motorino di avviamento azionato da uno dei meccanici! Il rumore dei pneumatici sull'asfalto e sui cordoli è stato decisamente digitalizzato, poiché sembra assolutamente realistico.

LA TATTICA DI GARA

Questo è un aspetto decisamente innovativo in Gran Prix 2. Poter pianificare la propria tattica di gara durante il Gran Premio, decidendone le fermate ai box e la quantità di carburante per la fermata successiva.

Molto entusiasmante, quindi, per tutti gli amanti di questo genere di gioco, che potranno sperimentare la goduria di essere un Jean Todt o un Flavio Briatore in grado di portare la propria vettura alla vittoria.
Comunque, anche in questo caso, è possibile far gestire i rifornimenti in maniera totalmente automatica dal computer.
Una gara giocata al 100%, con tanto di rifornimenti, è paurosamente esaltante, tanto che ci si aspetta da un momento all'altro la voce di De Adamich che grida: "Attenzione! Guardate come il pilota corregge l'impostazione della curva, segno di una poco corretta calibrazione dell'assetto...".

LE VISTE ESTERNE

Sono tantissime, più di una dozzina, e tutte spettacolari. Oltre alle classiche dal cockpit (del proprio pilita o degli altri), si possono avere viste da telecamere poste sulle fiancate della monoposto, sugli alettoni anteriori e posteriori, una addirittura nei pressi della sospensione, una esterna volante, e due riprese da telecamere esterne al circuito. Il tutto è reso, quindi, molto televisivo, e degno di un evento sportivo di tale interesse.
Una vista ci ha particolarmente impressionato, ed è quella relativa alla telecamera posta sul fianco del veicolo. Da questa angolatura è possibile vedere parte del casco del pilota, che si sposta sia per i subbalzi del terreno, sia per impostare e accompagnare la curva con la testa.

COSA MANCA?

Pensando a ciò che ha detto De Adamich poco fa, manca sicuramente, nella visione dal cockpit, il movimento del volante da parte del pilota. L'abitacolo sembra sì realistico, ma totalmente estraneo rispetto a ciò che lo circonda.
Manca un aggiornamento alle squadre odierne del Campionato Mondiale di Formula Uno, e manca un aggiornamento sui circuiti. Risulta essere, in definitiva, un gioco vecchio, almeno per la tematica.
Manca una risoluzione accettabile per la modalità "low-res", rendendo il gioco ancora più brutto di F1GP.
Inoltre manca la possibilità ai possessori di hardware non troppo potenti di godersi il gioco, se non sacrificando parecchi parametri di abbellimento grafico.

QUALCOSA DI POSITIVO

Ho trovato particolarmente valida l'intelligenza degli avversari, molto migliorata rispetto ai piloti della versione precedente del gioco. In taluni casi si fanno da parte se ti vedono arrivare, e combattono strenuamente se devono mantenere la propria posizione.
E' ora molto più esaltante guidare in queste condizioni, perché ci si sente in mezzo ad altri piloti che hanno le nostre stesse capacità di guida.
I controlli sono rimasti decisamente semplici rispetto a quelli dei diretti concorrenti, e ciò non può far altro che piacere.
Ora la propria monoposto non è più incollata al terreno. Se prenderemo un cordolo, o se toccheremo un'altra vettura, potremo vedere la vettura alzarsi da terra, talvolta scomponendosi in inserimento di curva. Non prendere un cordolo, quindi, per impostare una curva, risulta essere importante e basilare.
Durante le qualificazioni, che sono ancora suddivise in due giornate (Venerdì e Sabato), si può nettamente sentire l'usura dei pneumatici sotto "le dita". E durante la gara è necessario fermarsi per il cambio gomme, pena l'inguidabilità della vettura.
I parametri di realismo si spingono all'inverosimile. Sarà da oggi più facile emulare le partenze di Shumacher e rimanere fermi dopo solo due giri (AARRRGGGGGGGHHHHHH!!!). A volte penso che se alla Ferrari mettessimo un motore di una Cinquecento, probabilmente si andrebbe più lenti di sicuro, ma non si avrebbero repentine rotture di parti meccaniche...

CONCLUDENDO...

Non possiamo che elogiare questo capolavoro videoludico, anche se alcune note negative sopracitate lo declassano un pochino...
Ottime le prospettive di gioco, meno esaltanti le caratteristiche richieste per farlo girare al massimo (in fondo, lo compreremo soprattutto per avere il massimo delle prestazioni, no?). Bellissima l'opzione di avere una visuale da spettatore, ma volete mettere la possibilità di essere protagonisti di un fantastico Gran Premio di Formula Uno?
Ho dato un voto non particolarmente esaltante, non perché il gioco sia brutto, ma perché ci aspettavamo (dopo tutta questa attesa) qualcosa di più.
Le risoluzioni settabili sono solo due, ed è possibile eliminare solamente dettagli per aumentare le prestazioni di gioco.
Esaltanti le fasi di preparazione del veicolo, molto dettagliate e professionali.
Si gioca con piloti e scuderie di due anni fa, e si corre su circuiti non ancora aggiornati dopo la tragica morte di Senna... E' come giocare a un simulatore di calcio dove al posto di Albertini in Nazionale troviamo Antonioni... Un po' riduttivo, non trovate?
Quindi, un buon 939 mi sembra adatto alla circostanza. Da acquistare, comunque, al più presto.

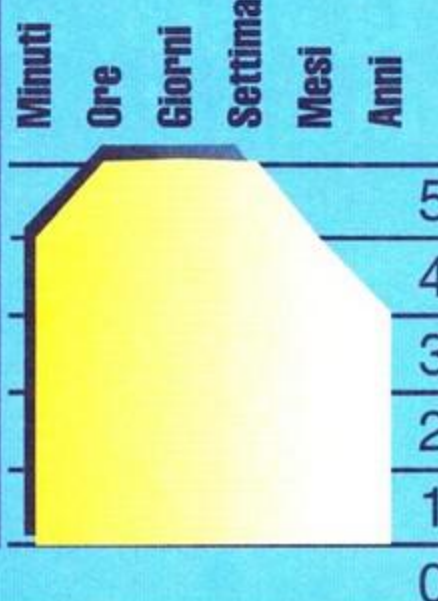
Luca Monticelli

Grand Prix 2

Genere: Simulatore dii corse
Casa: Microprose
Sviluppatore: Geoff Crammond Team

PC CD-ROM

Per lasciarvi alle spalle i vostri avversari consigliamo almeno un Pentium 120 con 16 MByte di RAM e con 50 MByte liberi su Hard Disk, nonché una SoundBlaster 16 e un Cd-Rom a 4x.

CURVA D'INTERESSE
Minuti Ore Giorni Settimane Mesi Anni
5 4 3 2 1 0

TNT

Anche quest'anno, come ampiamente preannunciato, K vi propone una serie di incredibili soluzioni, proprio quelle pù richieste.
Ripper, ad esempio, ha fatto faticare non poco il nostro Perna, reduce da un servizio di leva "lampo" durato solo sei giorni! Inoltre potrete trovare la soluzione completa di Normality, recensito lo scorso numero da "Pitone", ora in balìa degli eventi nelle isole dell'Egeo... forse...
Altri titoli interessanti da noi risolti sono: Congo - Return to Zinj, SlipStream 5000, I have no mouth but I must scream, Return To Zork, Warcraft II, Maabus, Shivers e Ishar 2.
Ma vi abbiamo anche risolto, come ciliegina sulla torta, i tre più importanti titoli del momento: Quake, Duke Nukem 3D e Grand Prix 2!!!
Roy dice che passiamo tutto il nostro tempo a giocare... ed è vero!!!
Ma come avremmo potuto fornirvi un numero così succoso se non lo avessimo fatto?
Hasta la vista, amigos! E buon divertimento!

THE RIPPER

Addentriamoci nei meandri più oscuri e nebbiosi del cyberspazio a caccia del sanguinario emulo tecnologico del killer più spietato e famoso di tutti i tempi: Jack lo squartatore, più noto in terra anglosassone come The Ripper...

Preparatevi quindi ad affrontare The Ripper, ma prima di tutto tenete presente che la soluzione che segue riguarda il gioco settato sul livello di difficoltà MEDIUM; alcuni puzzle cambiano a seconda del livello di difficoltà impostato per il gioco.
Seguendo questo walkthrough potrete giungere senza problemi alla fine del gioco; è comunque possibile seguire un itinerario differente da quello consigliato, specie per quanto riguarda l'ordine temporale degli avvenimenti, a seconda dei personaggi con cui avete precedentemente parlato. Tenete presente che per attivare determinate sequenze è necessario che voi raccogliate certe precise informazioni; quindi, il più delle volte, se vi ritrovate bloccati è perché non avete parlato con le persone giuste dell'argomento giusto.

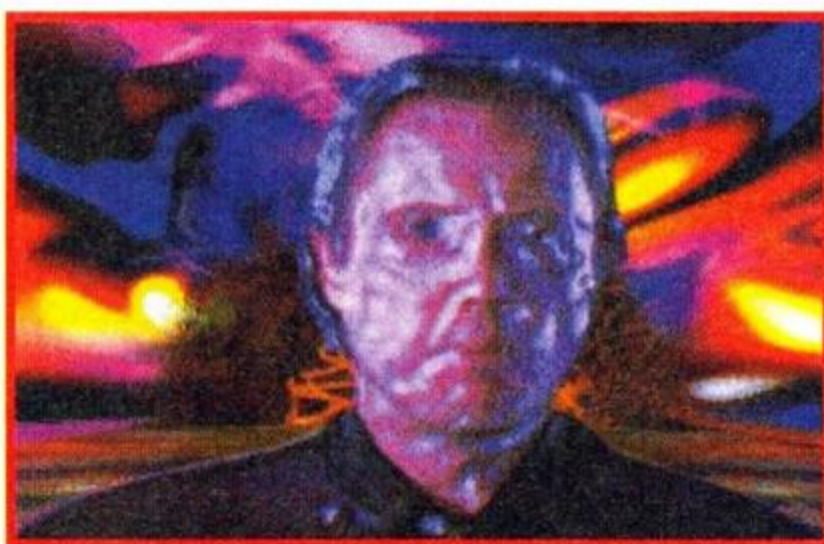
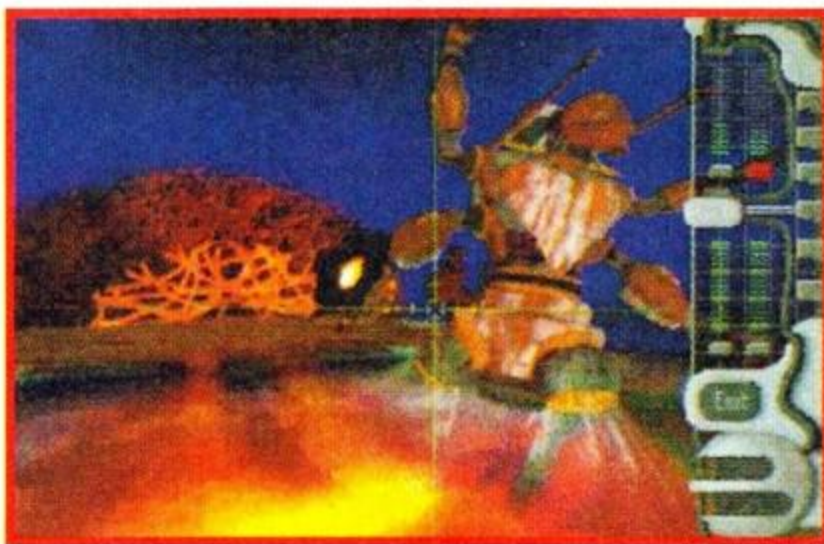
CONSIGLI GENERALI

Parlate con qualsiasi personaggio veniate in contatto ed esaminate attentamente ogni oggetto che illustra il vostro database. Tranne poche eccezioni entrate nel cyberspazio dal computer nella Newsroom, durante gli scontri a fuoco è spesso utile tenere premuto il tasto del mouse, e naturalmente salvate spesso, soprattutto dopo aver completato qualche puzzle particolarmente difficile.

PROLOGO

Dopo aver parlato con Karl e Magnotta esaminate il computer. Raccogliete la tazza rotta e ricomponetela cominciando dai pezzi più grandi e lasciando per ultima l'impugnatura.

ATTO PRIMO

La Stazione di polizia
Parlate a Brannon e Magnotta, esaminate e leggete i due rapporti che si trovano sulla scrivania di Magnotta e parlate all'impiegato della Evidence Room (tanto non riuscirete a visionare le prove).

Tribecca Center
Parlate all'addetta della reception, poi con il Dr. Burton e con il Dr. Cable. Guardate quindi il giornale olografico e l'immagine di The Ripper. Andate all'obitorio e parlate a Farley, dopodiché esaminate i tre cadaveri.

Newsroom
Parlate a Ben, leggete il messaggio che vi ha lasciato Catherine e poi esaminate il suo Rolodex.

Cyberspazio
Leggete il Virtual Herald, andate alla biblioteca e prendete la lista dei numeri, poi parlate al bibliotecario. Il codice decodificato è HC2021R.

Appartamento di Catherine
Leggetevi l'iscrizione sulla laser cane, la birthday card e la cartina stellare. Con i cristalli dovete formare una costellazione, quella corrispondente alla data di nascita di Catherine (i pesci).
Per formare il disegno corretto seguite queste coordinate:

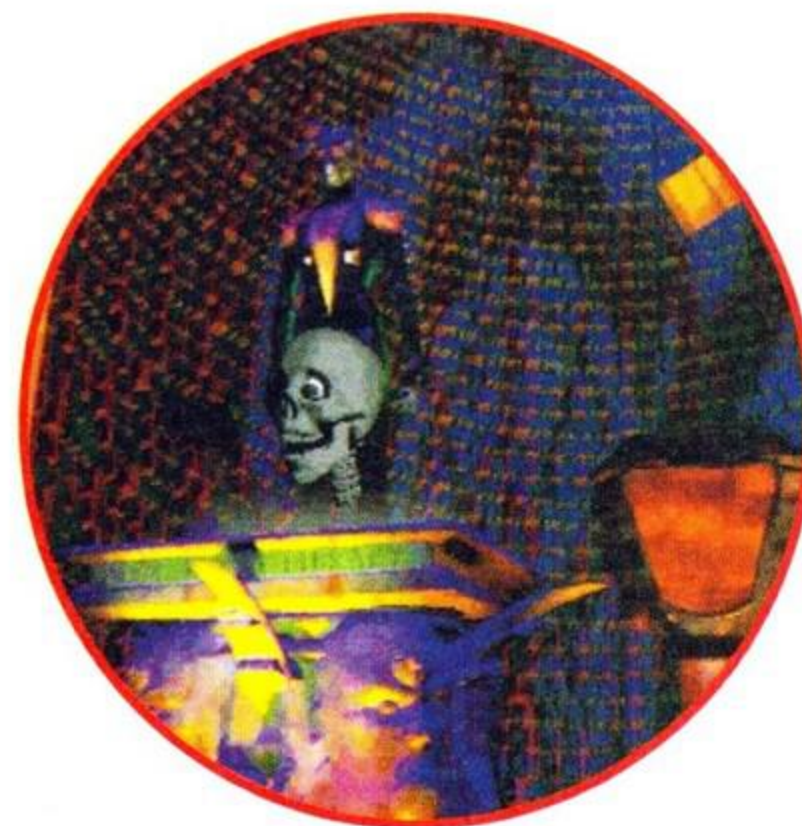
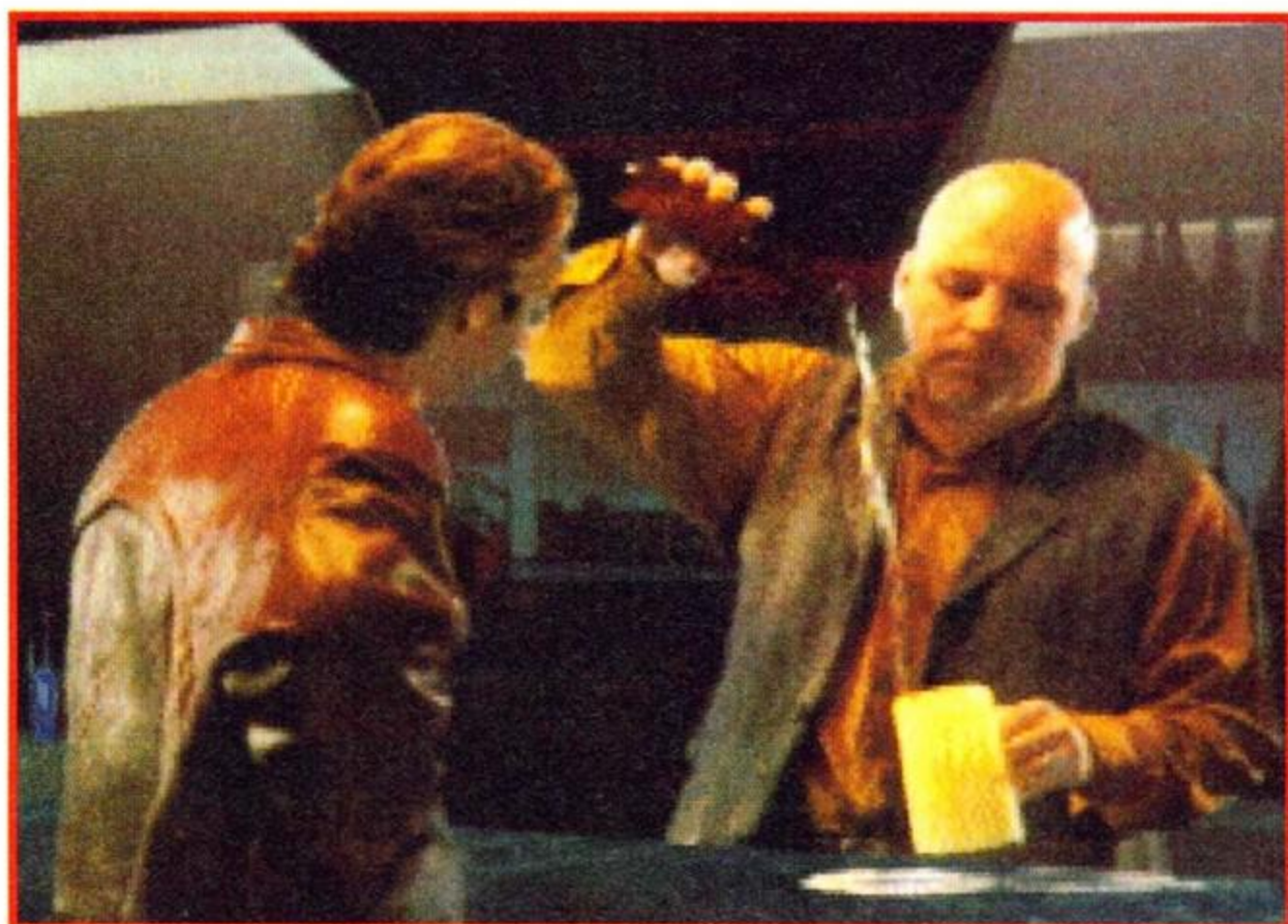
Riga #	Colonna #
1	3
2	1
3	4, 8
4	6
5	2, 9
6	4
7	7, 9
8	5

A questo punto esaminate i libri su cui va a risplendere la luce.

Soap Beatty's
Parlate a JJ...cioè a Soap, esaminate la pila di riviste vicino all'uscita e in particolare il manuale per computer (con lo scanner, ne avrete bisogno per il secondo atto).

Wofford Cottage
Parlate a Covington Wofford, quindi cercate i tre puzzle che si trovano nella casa.

La pallina rotolante
Lo scopo del puzzle è di spingere la pallina nell'angolo in basso a destra in tre mosse. I tasti 1 e 4 devono essere settati su ON, quindi eseguite queste due combinazioni:
Mossa 1: 1, 2, 5 on
Mossa 2: 2 & 5 off; 4 on

Il salvadanaio
Bisogna inserire 4 monete nell'ordine corretto. Per avere la risposta si deve guardare le targa che si trova andando al piano di sopra.

Ignorando le lettere e moltiplicando 2 x 255127.5 si ottiene 510255.0. Le monete da inserire pertanto sono: 5 - 10 - 25 - 5.

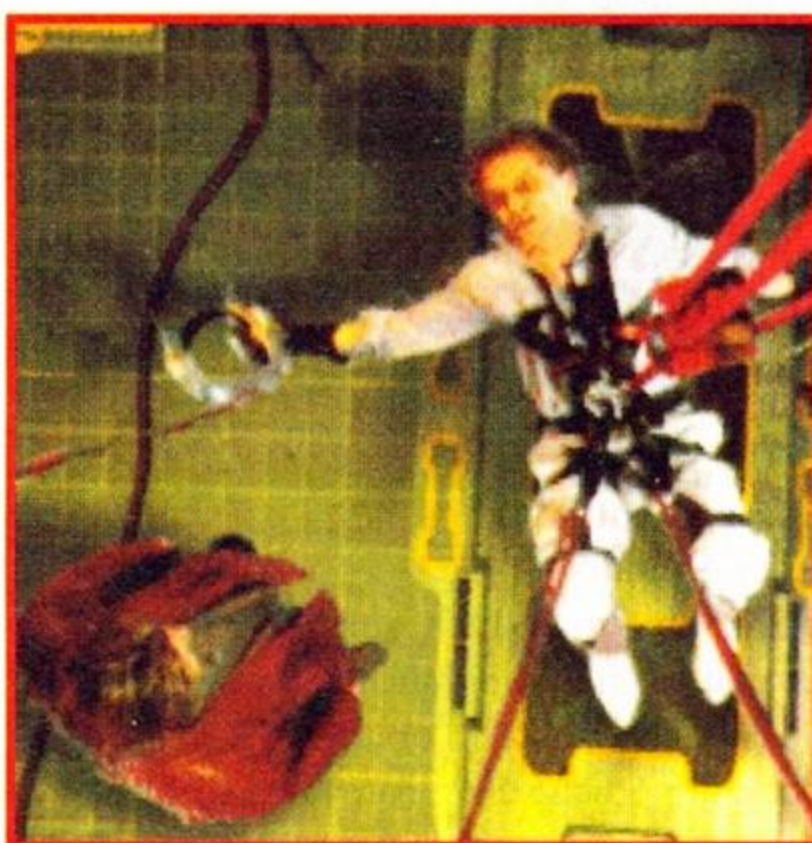
Gli orologi
Lo scopo è di impostare tutti gli orologi ad un'ora precisa, servendosi della Time Zone Chart, e associando ogni orologio alla corretta nazionalità (Piramide = Egitto, Cucù = Germania, Esercito = USA). L'ora negli USA è 2:35; in Germania è 6 ore più avanti, in Egitto 7 ore più avanti.
La risposta quindi è: Egitto 9:35PM, Germania 8:35, USA 14:35.
A questo punto rimpiazzate i tre tubi bruciati sul tavolo vicino a Wofford con quelli che avete ricavato risolvendo ogni puzzle, quindi accendete la macchina. Da adesso è possibile accedere al cyberspazio dal computer di Wofford.

Cyberspazio
Andate al sito di Wofford ed esaminate i diversi modelli; poi andate a quello di Catherine e prendete il diario. La password per il sito di Wofford è "Vulcan" (si trova sullo schermo sopra i tubi), quella per il sito di Catherine si trova nei libri nel suo appartamento ed è "Horoscope".
Nel sito di Catherine dovrete affrontare il primo combattimento; per vincerlo mirate alle luci che si muovono in basso, quindi tenete premuto il tasto del mouse (se avete troppi problemi provate ad inserire "ARCADE" all'inizio della sequenza di combattimento).

Café Duchamps
Parlate a Gambit Nelson, al barista e prendetevi una birra, andate al Falcon Eddie's e parlate con Twig, quindi tornate alla Newsroom e parlate a Ben.

Cyberspazio
Andate al sito di Falcon Eddie's. La password è "Circus Maximus" (l'avete saputa da Twig). Qui vi aspetta un altro combattimento. I cattivi da abbattere appaiono sempre nelle stesse posizioni, quindi potrete memorizzarne il comportamento; hanno colorito verdastro, aspetto scheletrico e sono armati. Fatto questo tornate al Falcon Eddie's e parlate con Eddie.

ATTO SECONDO

Tribecca Center
Parlate alla receptionist, quindi al Dr. Burton e a Eddie. "Entrate" ora nel cervello di Catherine. Per farla parlare dovete raccogliere quante più informazioni sul maniaco e tornare a riferirgliele. Potete farlo ogni volta che volete. Tornate all'obitorio e parlate con Bob.

Stazione di Polizia
Parlate a Brannon, andate nella sala degli interrogatori e osservate Magnotta con due diversi sospetti. Andate all'archivio e leggetevi il file personale di Magnotta. Per accedere ai file prendete la scan card di Magnotta dal banco accanto a Brannon.

Appartamento di Catherine
Nel file di Magnotta avete trovato il codice per accedere al diario di Catherine: la parola è "Scorpio". Al terzo paragrafo del diario troverete, nascosti tra le parole, i numeri che compongono la combinazione che apre il libro chiuso che si trova nell'appartamento di Catherine. La combinazione è: 1 - 5 - 5 - 3 - 6 - 2. Adesso usate il dischetto nel computer di Catherine. Ricaverete un'equazione che dovrete inserire esattamente così com'è nel calcolatore della Newsroom. Prendete i microfoni e andate alla stazione di polizia per nasconderne uno nell'ufficio di Magnotta e al Tribecca Center per nasconderne un altro nell'ufficio del Dr. Burton (prima parlate alla receptionist e prendete la scan card dalla sua scrivania). Leggetevi le annotazioni sul libro, poi esaminate con lo scanner gli oggetti che si trovano sulla scrivania.

Palestra
Parlate alla receptionist, passate in rassegna lo schedario, quindi parlate al Dr. Burton.

Università
Parlate con il Prof. Bech, poi cercate l'indirizzo segreto dei Web Runners nella bacheca degli avvisi. Per ottenerlo componente nella maniera corretta il puzzle formato dai vari foglietti; l'indirizzo è un loft a Grammercy Street; annotate anche i numeri che trovate in fondo a ogni bigliettino. Andate al loft ed entrate servendovi del codice formato dai numeri appena visti (4 - 50 - 14 - 42 - 86) e parlate con Kashi, quindi date un'occhiata alle fotografie. Tornate alla Newsroom per parlare con Ben, quindi allacciatevi al cyberspazio.

Cyberspazio
Allacciatevi al sito dei Web Runners e risolvete il puzzle. La password di accesso (vi è stata detta da Kashi ed era scritta anche sulle fotografie) è "Anachrony Station". Per risolvere il puzzle studiate bene l'immagine completa, partite in basso a sinistra e completate il disegno lasciando lo spazio vuoto in alto a destra. Se non riuscite a completarlo inserite "ZZTOP" all'inizio del puzzle per bypassarlo.
Più o meno a questo punto del gioco verrete interrotti da una trasmissione WAC di Stephanie Jordan. Tornate al loft dei Web Runners, e quando vedrete Magnotta andarsene esaminate un po' in giro.
Tornate alla palestra per parlare al Dr. Burton, quindi da Falconetti per parlare con Eddie. Andate alla stazione di polizia, parlate con Magnotta e Brannon, e raggiungete il Tribecca Center. Andate all'obitorio e parlate con Bob, quindi usando il manuale che avevate trovato precedentemente riparate il computer. Seguendo il diagramma sul manuale e assegnando ad ogni chip una lettera (partendo dall'alto) la combinazione corretta da inserire è:

Riga 1: K D
Riga 2: E H M P F
Riga 3: A J G O N
Riga 4: I L
Riga 5: B C

La porta ad apertura vocale
Andate a parlare con il Dr. Burton per registrare la sua voce, quindi andate a parlare con Soap Betty; andate a rivedervi gli appunti di Catherine (che intanto continuano a decriptarsi), prelevate l'audio editor dal sito della biblioteca nel cyberspazio e usatelo per truccare la registrazione formando la frase "This is Dr. Burton. Open up". Raggiungete la porta ad apertura vocale e utilizzate il nastro che avete appena mixato (prima zoommate sulla serratura).

La scimmia parlante
Guardatevi il video in quell'oggetto simile ad una torcia e sistemate le 3 immagini nella sequenza corretta; muovete la prima immagine di circa 1/4, la seconda di 3/4 e la

terza di 1/2. La frase corretta da comporre è "She can kill others like me without touching them in cyberspace."
A questo punto è una buona idea tornare a leggersi il diario di Catherine.

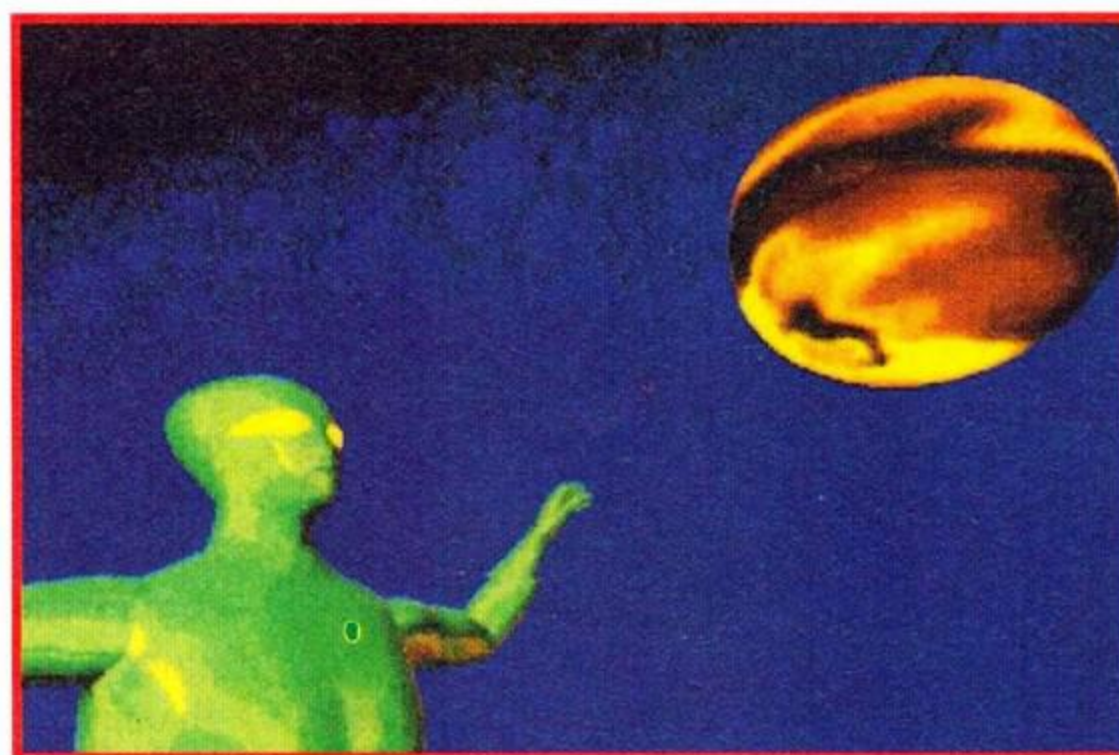
Cyberspazio
Andate al sito segreto del Falcon Eddie e risolvete il puzzle della faccia, quindi esaminate le lettere e il libro. La password per accedere al sito è negli appunti di Catherine ed è "Leather Apron". Per risolvere il puzzle della faccia muovete separatamente i quattro gruppi di pezzi per capire come si muovono, quindi iniziate a sistemare i vari pezzi partendo da quelli più esterni. Tornate alla palestra per parlare con il Dr. Burton, quindi alla stazione di polizia per parlare con Magnotta e infine andate al Tribecca Center.
Allacciatevi di nuovo al cervello di Catherine e parlate con lei, quindi con il Dr. Cable e infine studiatevi l'immagine del Ripper.
A questo punto riceverete un'altra trasmissione WAC da Farley. Andate al Café Duchamps per incontrarlo.

ATTO TERZO
Da ora in avanti non è più possibile fornire una soluzione passo-passo completa per il gioco, dal momento che con il terzo atto si hanno importanti variazioni nella trama a seconda di quale dei quattro finali disponibili si intende raggiungere. Qui di seguito sono riportate le soluzioni dei puzzle del terzo atto, ma tenete presente che ci sono persone e luoghi da visitare oltre a quelli citati.

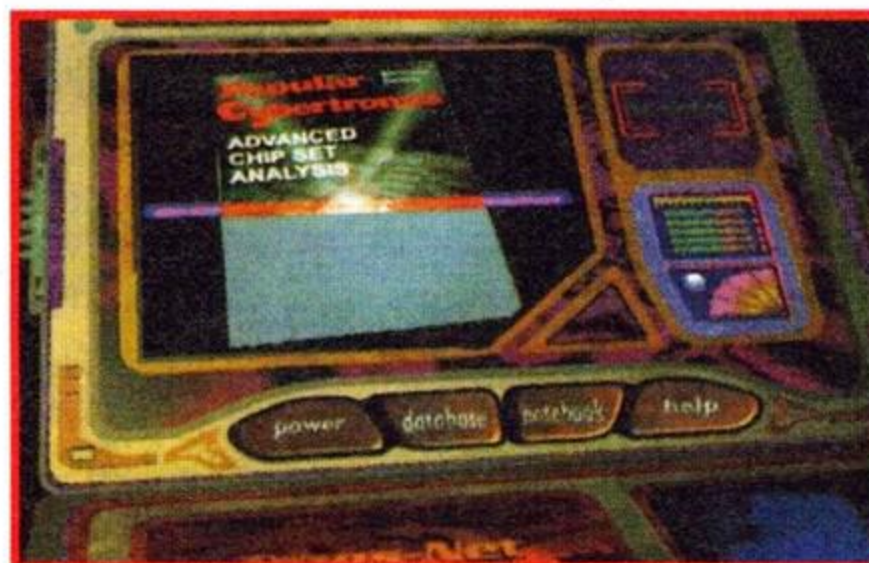
Appartamento di Magnotta
Occupatevi della chiusura della porta, quindi usate lo scan sul WAC che trovate nel vostro database. La chiusura ha 8 pulsanti, il codice prevede 6 cifre; esaminate il box dei circuiti alla sinistra della porta; i numeri che appaiono su ogni circuito sono divisibili tutti per un numero comune (diverso ad ogni partita). Fate la divisione e avrete il codice da inserire per aprire la porta. Ora avrete un altro importante pezzo del diario di Catherine da leggere.

Cyberspazio
Andate al sito di Falconetti ed esaminate il nuovo libro che si è reso disponibile (ce ne sono alcune pagine). Risolvete il puzzle celato nel libro e prendete il disco audio, quindi andate al sito Wofford e parlate con Hamilton Wofford.

Il puzzle del libro
Tutto quello di cui avete bisogno sono le lettere di Jack e la lista dei libri. Dovete sistemare i titoli di 14 libri perché corrispondano a senso con le 14 frasi dalle lettere di Jack.

"I keep hearing..."	Home Repair
"I have lauged..."	Auto Racing
"That joke..."	Epileptic
"I am down on..."	Neo New Age
"Grand work..."	Earn Thousands
"I gave the lady..."	Duchess
"How can they..."	Fly Fishing
"I love my work..."	Phoenix
"You will soon hear..."	Role Playing
"I saved some..."	Hemorrhaging
"Red ink..."	Deficit
"The next job..."	VanGogh
"Keep this letter..."	Keeping Sharp
"Good luck."	Rabbits Foot

Ascoltate il file audio che avete appena raccolto quando tornate alla Newsroom. Tornate poi al Tribecca Center e controllate le onde cerebrali di Catherine. Inserite le date (solo i giorni e i mesi) che avete letto sul Virtual Herald (11/18 e 11/23), quindi tornate a parlare con il Dr. Cable.

Pan Financial Bank (bisogna parlare a Catherine per far comparire questa locazione)
Aprite la cassetta di sicurezza ed esaminate il documento; la combinazione della cassetta si trova sotto la voce George Rhodes nel Rolodex di Catherine, ed è 18 - 56 - 21. Tornate nel cyberspazio e andate al sito di Kane.

Sito di Kane e di Isis
La password di accesso vi è stata data da Soap, ed è "Digital Eden". Da qui verrete indirizzati verso il sito Isis a cui accedere con la password che vi ha dato Kane ("Psy Bard"). Risolvete l'indovinello decifrando i glifi, quindi prendete le tre armi, poi andate al sito Berman (la password si trova nei documenti dalla banca: "Berman4") dove affronterete il puzzle del codice a barre per ottenere altri utili documenti.

L'indovinello di Isis
Le password per accedere ai siti delle armi ve le ha date Hamilton Wofford e sono:
Arma uno: pegasus
Arma due: orestes
Arma tre : odysseus

Per risolvere l'indovinello ascoltate l'indizio che vi viene dato: "l'avvoltoio per voi sarà l'inizio". In effetti dovete cercare la corrispondenza tra le lettere dell'alfabeto e i geroglifici. L'avvoltoio è la lettera A, dopodiché le lettere si susseguono in senso orario, senza passare dai 4 angoli. Il messaggio una volta decodificato è "shelter noose mouth quail folded cloth", e descrive i glifi da usare per risolvere l'indovinello.

parola	riga	posizione	lettera
shelter	in alto	5°da sinistra	H
noose	a destra	5° dall'alto	O
mouth	in basso	2° da destra	R
quail	in basso	3° da sinistra	U
folded cloth	in basso	3° da destra	S

La soluzione quindi è Horus.

Arma uno: gli scacchi
Il vostro scopo è di eliminare il re avversario, ma le mosse non sono quelle di una partita a scacchi. Anzitutto non potrete usare i cavalli fino a che non avrete perso tutti i pedoni; quindi usate questi ultimi come "carne da cannone", magari cercando di eliminare qualche pezzo avversario. I pedoni muovono di una casella in qualsiasi direzione; qualora raggiungessero l'altro lato della scacchiera, acquisterebbero la capacità di eliminare i cavalli (altrimenti loro negata).
I cavalli muovono di 1 o 2 caselle, mentre il re muove di una sola casella, ma non in diagonale.
Per complicare le cose, i pezzi del computer non si muovono come i vostri, e in più i suoi cavalli sono attivi fin da subito. Per vincere cercate di liberarvi quanto prima dei vostri pedoni, poi date caccia al re avversario con i cavalli.
Come prima mossa muovete a sinistra il vostro re, così forzerete il computer a muovere per primo, costringendolo a scoprirsi.
Se proprio non riuscite a venire a capo di questa partita a scacchi, inserite "ASPIRIN", prima che il gioco inizi per vincere automaticamente.

Arma due: il combattimento
I bersagli da centrare sono gli occhi blu; non dimenticatevi di usare gli scudi per proteggervi dal nemico quando vi viene troppo vicino.

Arma tre: il secondo combattimento
Questa volta i bersagli sono gli occhi rossi.

circus maximus

I codici a barre
Lo scopo è di selezionare 3 numeri uguali in solo 3 mosse.
Dividendo lo schermo in 4 parti uguali, ogni quarto avrà regole di movimento diverse; starà a voi individuare i numeri corretti da evidenziare, dal momento che ad ogni nuova partita questo puzzle si comporterà diversamente.
Tornate al sito di Kane e chiedete informazioni riguardo il software antivirus, andate al sito che vi viene rivelato e risolvete il puzzle della creatura ruotante per ricevere il software antivirus.

Il sito antivirus
Kane vi fornirà la password di accesso: "Exterminator". Per superare la barriera dei riquadri eseguite questi movimenti (S=sinistra, D=destra, A=avanti,

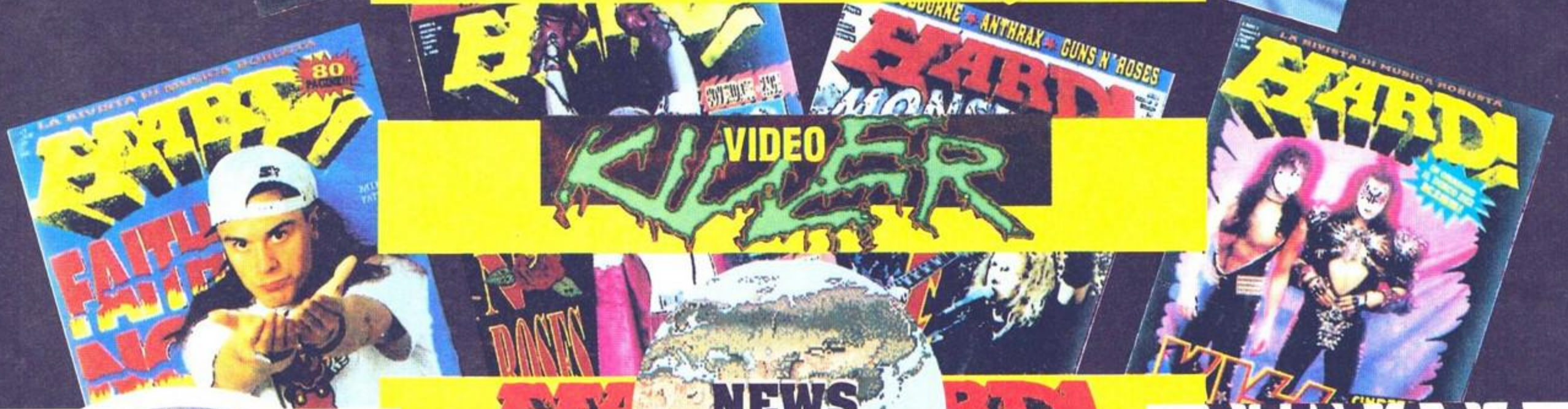
I=indietro):
S - A - S - A - A - S - A - D - D - D - A - I - A - D - S - D - A - A

Sito Warp Space
La password di accesso è "Warp", e vi viene data da Gambit Nelson quando andate ad incontrare Hamam al Café Duchamps; il detective Brannon vi darà informazioni su Hamam. Una volta entrati esaminate i game record e le inserzioni. Tornate alla Newsroom, esaminate l'editor audio-video e analizzate l'immagine del Ripper (per farlo selezionate l'immagine e cliccate su analyze).
Da qui in poi dovreste ricevere una trasmissione WAC dal Dr. Cable; andate quindi alla stanza di Catherine al Tribecca Center.
SALVATE ASSOLUTAMENTE IL GIOCO PRIMA DI ENTRARE NEL CYBERSPAZIO DALL'OSPEDALE.

Whitechapel
Sistemate le carte della chiromante nell'ordine corretto.
Per farlo ascoltate la canzone e sistemate le immagini in base alle parole. L'ordine da impostare è: Seasons - Fear - Reaper - Wind - Sun - Rain.

Ora non vi resta che uccidere The Ripper... Ma chi è ? Buona Fortuna !

Antonio Perna

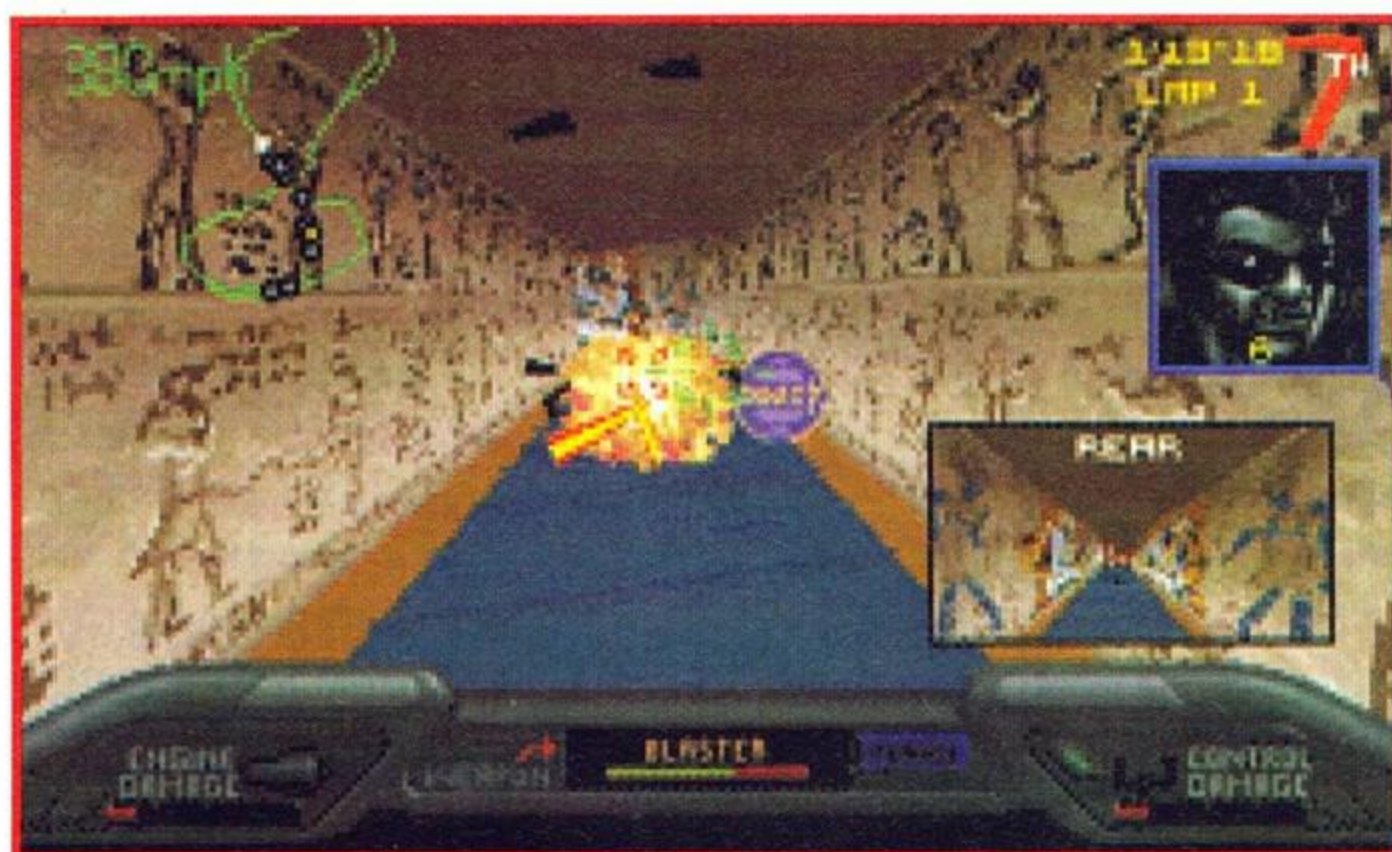
Mahler Microsystems/ITC Merger
VIRTUAL HERALD
"This killer is one sick mother..." says Magnotta
VICTIM #3
Renee Stein mangled in her apartment
Neighbors unaware of struggle
Danny's still got it
Is BC3K ready yet? More delays...

E' IN EDICOLA
HARD!
metropolitano
LE RECENSIONI DI HARD!
VIDEO KILLER
NEWS DAL MONDO
GUNNERS FUN CLUB
ROCK GOddES
NIRVANA Magazine
New Punkers
TEMPLE OF THE PROG

SLIPSTREAM 5000 Trucchi e strategie

Preparatevi a volare come non avete mai osato prima, per polverizzare ogni vostro precedente record in questo divertente gioco di corse spaziali e per piazzarvi primi ad ogni traguardo. Slipstream ora non avrà più segreti.

IL CAMPIONATO DIFFICOLTÀ: - 'HARD'

• Gara 1 - Arizona

È la prima corsa della stagione, disputata su di un circuito veloce, ed è importante partire con il piede giusto: compratevi un Charger.
Subito dopo la partenza aspettate di raggiungere la massima velocità, ed innestate il turbo. Sul lato destro delle Coyote Spire troverete poi un altro turbo power up che dovrete usare immediatamente. Cercate di restare bassi il più possibile, così vi manterrete al di fuori dei sistemi di tracciamento dei vostri avversari.
Prendete quota subito prima del ponte; sul muro subito dopo il ponte, infatti, troverete una zona segreta che contiene un altro turbo e diversi altri bonus utili. Raccogliete il turbo e andatevene con un'unica veloce manovra di inversione, senza rallentare (vi ci vorrà un po' di pratica).
Prendete il percorso a destra alla massima velocità e inserite il turbo appena uscite dal tunnel; mantenetevi ancora bassi fino a che non avrete superato la diga, e raccogliete un altro turbo. In questo circuito cercate di evitare il percorso che passa per i box.
Per sicurezza tenetevi buono un turbo da usare all'ultimo giro per lo sprint finale sul traguardo.

• Gara 2 - Chicago

È un circuito più facile di quanto non sembri a prima vista, una volta presa la dovuta confidenza.
Se avete abbastanza denaro acquistate il Loader.
Ancora una volta aspettate di aver raggiunto la massima velocità prima di usare il turbo, poi al primo bivio tenete la destra, e al secondo la sinistra (passerete anche dalla zona box). Usate ancora il turbo quando siete nella zona blu dei box; in questo modo guadagnerete qualche secondo extra di ricarica, tranne che all'ultimo giro, dove vi conviene ancora tenervi buono lo sprint prima del traguardo.

• Gara 3 - Amazzonia

Risparmiate denaro e non comprate nulla per questa gara, i soldi vi verranno più comodi andando avanti. Questo è il percorso più facile di tutti: date gas a più non posso e tenete la destra quando arrivate all'isola Incas. Per il resto pensate solo ad andare veloci.

• Gara 4 - Londra

Cercate di comperare il terzo livello del turbo, lasciate perdere il secondo e il quarto livello, perché la spesa non vale i benefici che ne ricaverete. Se vi avanzano dei soldi prendetevi un Disrupter, ma usatelo con moderazione perché vi servirà anche nella prossima corsa.
Partite a razzo ma senza usare il turbo. La prima curva a destra è facile, ma è seguita da una molto più impegnativa a sinistra; si può prenderla a piena velocità, ma occorre molta pratica per restare in

traiettoria senza andare a sbattere. Il resto del tracciato si può percorrere a manetta. Quando arrivate sopra al Tamigi usate pure il turbo; al termine del fiume c'è una curva stretta a sinistra che vi obbligherà a rallentare, come quella di prima.

Passate dai tunnel dei box ad ogni giro e conservate il turbo per il lungo rettilineo sul Tamigi, tranne che nell'ultimo giro, come al solito.

• Gara 5 - Norvegia

Cercate di procurarvi i Disrupter, se avete terminato quelli presi in precedenza. Dopo la partenza tenetevi bassi; anche se è più difficile volare, eviterete i colpi di chi vi sta dietro; stavolta i vostri avversari spareranno come indiavolati.
Prendete il percorso a destra (sicuramente il più veloce) e usate gli eventuali turbo che riuscirete a raccogliere; passate ad ogni giro dalla sezione dei box, ma qui non usate il turbo. Appena fuori dalla zona box scendete subito e poi spingete il joystick in alto a destra: in questo modo dovreste girare l'angolo del tracciato senza problemi. Sul rettilineo scatenate il turbo.

• Gara 6 - Egitto

Se potete permettervelo comperate degli Scramblers, altrimenti qualsiasi altra arma economica vi tornerà utile. Dopo la partenza e le prime curve prendete quota o andrete a sbattere sul portello mobile.
Proseguite alla massima velocità fino al bivio, prendete il percorso più basso, ma prestate attenzione alla difficile curva a destra che vi aspetta. Se non siete troppo abili ad affrontare le curve più strette, allora scegliete il percorso più alto. Il resto del tracciato è abbastanza regolare. Evitate di passare dai box, e risparmiate il turbo per il traguardo finale.

• Gara 7 - Francia

Risparmiate l'uso delle armi su questo tracciato, perché l'andamento tortuoso impedisce ai missili di arrivare sul bersaglio, a meno che non siano sparati da molto vicino.

CHEAT MODE

Se la tecnica di volo che vi abbiamo suggerito non vi dovesse bastare per vincere, provate anche questo simpatico codicillo: nello schermo del menù principale inserite REFINERY; ora dovreste essere in grado di scegliere su quale pista correre e con un carico di armi e turbo a vostro piacere... Bella così la vita!

Il percorso è ricco di curve veloci e strette, che impediscono di accelerare troppo; fondamentalmente tenendo la sinistra si avranno le angolazioni migliori, tranne che all'ingresso della caverna. Non passate dai box a meno che non ne abbiate assolutamente bisogno.

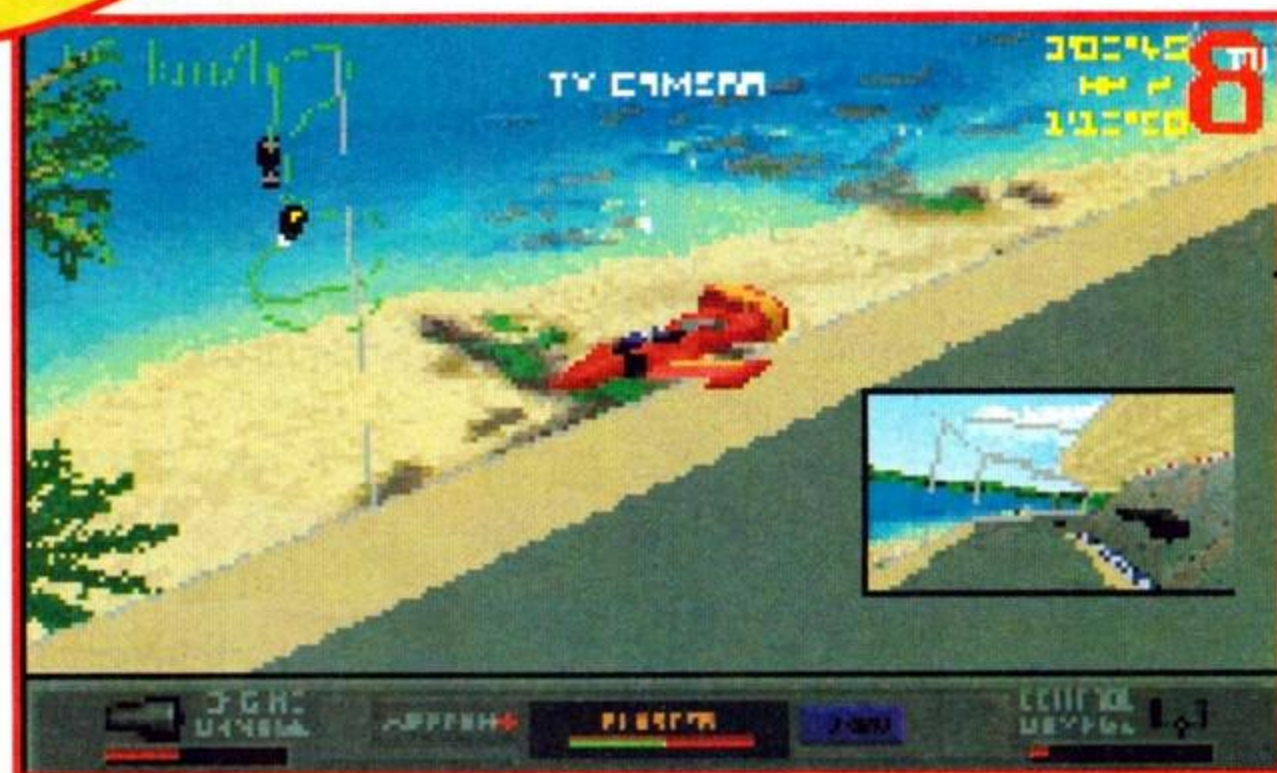
• Gara 8 - Hawaii

Cercate di sfruttare al meglio il turbo, ma non attivatelo in prossimità delle curve, altrimenti andrete a schiantarvi. Il pericolo principale a cui prestare maggiore attenzione su questa pista sono i portelli mobili: colpitene uno e perderete un mare di posizioni. Cercate inoltre di evitare di passare dalla zona box, perché perdereste troppo tempo.
Il posto migliore per usare il turbo è lungo il rettilineo delle Plantations.

• Gara 9 - Tokyo

La migliore arma da usare è l'Ambler, utilissima sulla salita del monte Fuji. Lungo questa pista troverete un'altra zona nascosta: dopo la partenza abbassatevi fino al primo tunnel e vedrete un poster della Software Refinery sul muro. Volateci incontro e potrete raccogliere qualche bonus.
Non c'è molto altro da dire, se non che passare dalla zona box alla massima velocità può essere il percorso più rapido tra quelli disponibili.

• Gara 10 - New York

Caricatevi di armi come il Punitore e preparatevi ad una gara di blastaggio; il modo migliore per farsi strada in questa pista è infatti quello di abbattere quanti più avversari possibile.
Questo è l'ultimo circuito del campionato, semplice e veloce, con poche curve di raggio ampio; potete tranquillamente lanciarvi alla massima velocità senza pensieri: i pericoli maggiori vengono dai vostri avversari, che vi vogliono abbattere a tutti i costi.

Antonio Perna

NORMALITY

L' APPARTAMENTO

Cominciamo dalla stanza da letto: sollevate il cuscino dal letto e troverete un telecomando. Raccogliete ed esaminate il biglietto che si trova per terra vicino all'ingresso, poi guardate la TV. Prendete la maglietta "I'm Fat" dal cassetto, quindi andate in cucina e prendete l'uccellino giocattolo dall'armadio; usatelo sul telecomando, così potrete lasciare la TV sempre accesa: avete neutralizzato il vostro primo Norm. Tornate in cucina e prendete il barattolo di vernice bianca (sempre nell'armadio), usate il bollitore e riempite la tazzina da caffè ed esaminatela; usate la vernice sulla tazza e mettete il tutto in inventario. Raccogliete la piccola scatola appoggiata sui fornelli e andate al bagno; qui prendete l'asciugamano e lo sharkpoon. Tornate in cucina e usate quest'ultimo sulla lavatrice, poi prendete il topolino nella scatola. Tornate nella vostra stanza e prendete le cesoie

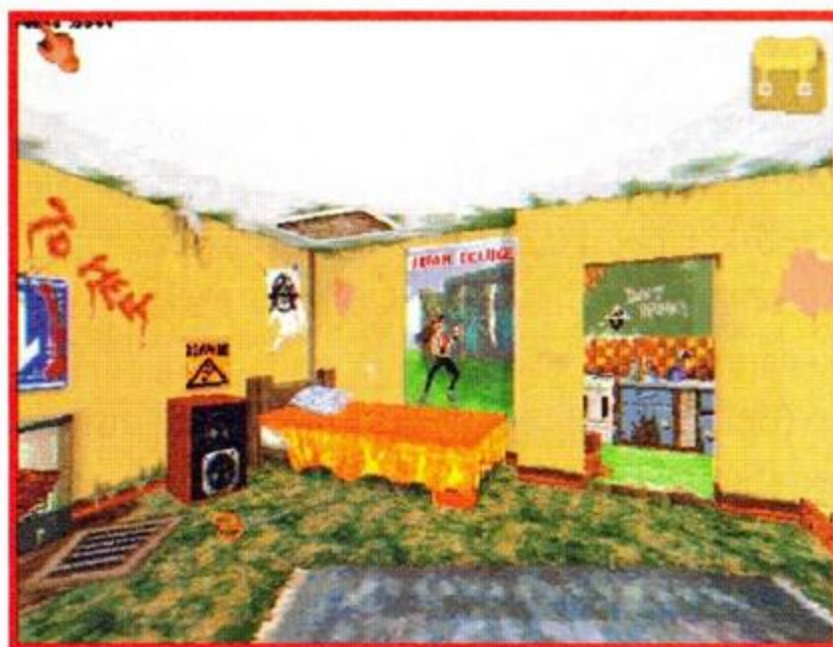
Siete pronti per attraversare da cima a fondo l'universo fuori di testa di Normality? Beh, se ancora non lo siete datevi una mossa, perché la soluzione del gioco è qui che vi aspetta; e mi raccomando, non fate gli anormali...

vicine al letto, esaminate il divano, prendete le monete e l'altro strano aggeggio; se volete usate lo stereo, tanto per fare un po' di casino. Andate alla finestra e "usatela" due volte, poi parlate con Dai (cercate sempre di parlare con tutti i personaggi di ogni possibile argomento). Quando Dai vi aiuterà a scendere trovate la fermata dell'autobus e andate alla fabbrica Plush-Rest.

LA FABBRICA

Fatevi un bel giretto, esaminate le impronte vicine al terzo scaricatore, prendete la fiamma ossidrica e usatela sulla porta del container; qui raccogliete anche il dente dell'ingranaggio arrugginito. Indossate la T-shirt ed entrate nella reception, poi parlate alla segretaria (fatele notare la maglietta) e andate alla Rest Room. Esaminate il divano e prendete un altro strano oggetto, usate il distributore per prendere una tazza d'acqua, poi operate sulla statua dalla forma strana. In realtà si tratta di una macchinetta per il caffè: prendete la tazza che avete fatto apparire. Parlate con Tiddler e lui vi porterà al laboratorio dei test. Quando avete finito di parlare esaminate il contenitore di vetro e la presa d'aria che sta sopra; provate a prendere la radio (riuscirete solo a strappare via il ricevitore), quindi scollegate anche il trasmettitore immediatamente sopra. Uscite, girate a destra e proseguite fino alla sala mensa; entrate e parlate dello sciopero con l'operaio che troverete lì. Esaminate l'armadietto (l'unico identificato come "locker" invece di "lockers") e prendete i due libri. Uscite: andando a destra visiterete i gabinetti; entrate nel condotto dell'aria ed esplorate i vari condotti fino a trovare una cinghia e l'uscita che porta all'ufficio di Tiddler. Guardate in basso e usate il contenitore di vetro; in questo modo raccoglierete un po' di detriti. Andate a destra nel corridoio, e chiedete alla guardia perché non vi lascia passare. Guardate a destra e raccogliete la pila, salite le scale, prendete e leggete il manuale. Usate il trasmettitore con la pila, quindi usate il ricevitore sul filo elettrico scoperto del secondo letto; infine usate la pila e il ricevitore. Mettete i detriti sul letto, così avrete neutralizzato il secondo Norm. Scendete e tornate alla testing room; trovate la stanza con i tre grinders, leggete il manuale, usate la cinghia sull'estintore, quindi prendetelo. Con il pannello di controllo attivate le lame e usate il grinder centrale. Parlate con la ragazza delle Blue Pens e di Dai per ricevere alcuni ordini interessanti da portare a termine; accettate ogni incarico che vi viene offerto. Prima di uscire dalla fabbrica usate l'estintore sul barattolo di vernice gialla.

IL MINT MALL

Dalla mappa recatevi al Mint Mall; parlate al cieco con il cane e dategli il libro sui costumi in cambio dei fiammiferi. Entrate nel Mall e raggiungete il negozio di giocattoli al secondo piano; la guardia vi toglierà l'estintore, ma non è un problema. Prendete uno dei topi giocattolo (dalla cesta con il cartello "Give me a good home") e uno dei fruit choppers appesi al muro. Usate il chopper sul grande aliante,

prendete gli yappy puppy e usateli sul piccolo aliante e ripetete il tutto per tre volte prima di uscire dal negozio. Prendete il fruit chopper e andate al mercato dei generi alimentari; parlate con il venditore dall'aspetto preoccupato e questi spegnerà la luce: proprio ciò di cui avevate bisogno. Usate i chopper sullo speaker e prendete del cibo congelato, nascondendolo nell'asciugamano, poi andatevene. Entrate nel negozio Disco-la-la del primo piano, parlate con Brian Deluge e prendete il CD Total Clap (quello centrale dei nove CD appesi al muro). Andate nello stanzino di Brian e usate prima lo speaker, poi il CD sullo stereo. Si scatenerà il finimondo con cani impazziti che correranno dappertutto. Uscite per andare fino alla statua (ora incustodita), usate i fiammiferi sul libro (Firestarter's Book...) e guardate il fuoco. Quando riprendete il controllo del gioco usate i fiammiferi sulla gabbia; una volta lasciato il posto andate al container vicino al fiume e usate la fiamma ossidrica sulla porta.

LA TELEVISIONE

Liberiamo l'ingresso: usate il topo giocattolo sulla guardia e poi usatene uno vero; ora potete entrare, ma prima raccogliete la cacca (!!!) che trovate sulle scale. Andate all'ufficio e parlate con la segretaria e il boss per ottenere la security card per l'accesso agli studi. Andate all'ufficio amministrazione e usate la cacca sul tecnico dei computer. Offeso, costui vi tirerà la sua camicia; approfittatene per esaminarla, venendo così a sapere il suo nome dalla targhetta di identificazione. Entrate nel primo studio televisivo con la security card sulla porta, inserite una cassetta nel video-registratore n°2 e

usate il computer. La password per entrare nel sistema è il secondo nome del tecnico che abbiamo letto prima sulla camicia. Adesso premete il tasto PLAY sul videoregistratore.

ORDINARY OUTPOST

Tornate a parlare con il vostro gruppo e lanciatevi al soccorso del fratello del dittatore, rinchiuso nell'ordinary outpost. Nell'atrio parlate con il Norm e chiedetegli il codice per la sezione ricerca.

Inseritelo sul tastierino a destra e usate l'ascensore. Parlate allo scienziato, prendete il bisturi e i CD, e liberate il prigioniero usando il bisturi. Scalate la finestra rotta per raggiungere la piattaforma, raccogliete la scala e usate l'argano per tornare a terra. Tornate alla fabbrica Plush-Rest. Usate la scala sul container (quello con dentro i palloni a gas) per salirci sopra, usate il cacciavite per tirare fuori la vecchia rotella dagli ingranaggi del motore e tornate all'ordinary outpost. Rientrate nella sezione ricerca, prendete gli occhiali rotti e usateli per esaminare l'estintore; entrate nel corridoio dalla finestra sfondata, usate gli ingranaggi che avete in inventario per riparare il macinatore di rifiuti, quindi distruggete la vernice, l'aliante e i puppy. Prendete le chiavi che si trovano sullo scaffale su cui si trova l'insegna "Acid", poi uscite. A questo punto potete usare due delle chiavi per aprire la seconda porta nel corridoio e l'armadietto che si trova in questa stanza. Rintracciate lo

scienziato e parlategli del paziente, prendetelo con voi e operate sui bottoni vicino al tubo metallico. Premete il tasto DOWN, quindi quello rosso centrale. Mettete il paziente dentro la capsula, premete ancora il tasto rosso e uscite passando dall'ascensore. Vicino alla prima colonna a destra nell'atrio trovate una sezione malferma; camminateci sopra, quindi andate a parlare della fontana al Norm della reception. Aspettate che la reception-area sia vuota, quindi sbirciate il codice per il processing floor. Inseritelo poi sul tastierino a sinistra. Parlate con la guardia e chiedetele informazioni a riguardo dell'altro prigioniero. Quando viene fuori premete il grande tasto rosso ed entrate dalla porta. Esaminate lo ZoomToob centrale, poi il pannello alla sua sinistra e infine esaminate Saul all'interno dello ZoomToob. Parlate a Paul dicendo che non avete niente da dirgli, quindi chiedetegli di darvi un'altra possibilità, ma verrete condannati alla prigione a vita. ATTENZIONE: se parlate a Paul senza aver riparato il macinatore di rifiuti e senza aver distrutto le prove contro di voi non si renderà conto che non siete davvero un Norm, e vi spedirà a lavorare al Blue Pens. In questo caso dovrete liberarvi di tutte le mini-telecamere nascoste un po' dappertutto prima di poter liberare Saul.

LE CELLE

Ci sono 3 celle nella zona dove vi trovate: nella prima potete vedere dalla porta Saul e una

guardia, la seconda è chiusa a chiave mentre nella terza potete vedere Saul e non la guardia. Nella prima cella distruggete la panca per trovare uno degli oggettini lavacervello; raccogliete la mensola e la stecca, quindi aspettate di essere risucchiati nella prossima cella. Usate ancora la panca e con la stecca recuperate un altro trasmettitore; prendete l'asse che è rimasta dopo aver rotto la panca e il pezzo di tessuto. Nella terza cella usate la panca e poi sulla stessa usate l'asse; scrivete un messaggio sul pezzo di stoffa che poi dovete far vedere a Saul usandolo sulla porta della sua cella. Quando verrete risucchiati nella Zoom Toob guardate di fronte a voi e leggerete il messaggio di Saul; vi ritroverete di nuovo nella prima cella ma non potrete fare nulla, quindi aspettate di tornare fino alla terza cella. Usate l'asse per rompere il distributore del cibo e allagare la stanza, così la guardia vi porterà al bagno dove troverete un altro trasmettitore nella cisterna dell'acqua. Parlate ad Heater e garantitele che continuerete le vostre esplorazioni.

LA VECCHIA CENTRALE ENERGETICA

Quando apparite nella strada vicino a casa vostra entrate nel negozio di televisori, che ora è aperto, guardate la TV più piccola e chiedete al negoziante di darvi il telecomando. Quando esce per andarlo a prendere guardate dietro al bancone per prendere la chiave, quindi usatela per aprire la porta sul retro; avrete così graziosamente intrappolato il negoziante. Raccogliete la scatola di cartone e potrete passare dalla botola nel soffitto del negozio, prendete il martello e usatelo sulle assi di legno a sinistra della botola. Entrate dal buco e avvicinatevi alle strane luci; una volta all'interno della centrale raccogliete il filo elettrico corto, quello lungo e l'orsetto. Usate il filo corto sui circuiti all'interno del quadrante più in basso, svitate la lampadina e collegate il filo lungo ai contatti della lampadina che avete esposto. Usate gli occhi dell'orsetto (o le monete) nello slot sulla console vicino alla turbina e premete il pulsante su quella stessa console. Tornate alla piastra dei circuiti e usate il filo della corrente più lungo per dare energia... BOOM!

IL RAZZO E LO STADIO

Andate al Mall e raccogliete i tubi di gomma verde, poi tornate alla via di casa vostra. Lì vicino c'è parcheggiato un camion al cui interno è tenuto prigioniero Dai; collegate con uno dei tubi la griglia del camion a quella maleodorante (smelly grille) e andate in bagno con l'altro tubo. Attaccatene un'estremità al buco, e l'altra all'aspiratore. Ora i Norm attiveranno l'apertura di emergenza e voi potrete recuperare Dai dal camion. Tornate ancora al Mint Mall, prendete i fiammiferi vicini alla porta, le tavole, un pezzo di corda e il petardo. Tornate alla fabbrica e andate al container; se non l'avete già fatto apritelo raccogliendo la bombola di acetilene e usandola con i fiammiferi. Usate le tavole di legno con i barili e legate il tutto con la corda, quindi mettete la zattera appena costruita nel fiume. Mettete il materiale tossico sulla zattera e imbarcatevi; raggiunto il molo guardate il lancio del razzo. Arrivati allo stadio leggetevi il giornale trovato vicino al parcheggio ed entrate nel tunnel; giratevi e premete il pulsante sul retro dell'ingresso per spegnere le luci. Ora potete proseguire. Parlate ai vostri compagni di quello che c'è da fare, quindi scendete e prendete gli occhiali per vedere al buio. Tornate al tunnel d'ingresso allo stadio e scendete dal tombino.

LE FOGNE

Proseguite sempre diritto, raccogliete i mattoni e usateli sul buco nel muro proprio sotto una delle grate sul soffitto (otterrete delle batterie per i vostri occhiali). Potete anche usarle subito ma durano poco e qui non sono di grande utilità. Usate la chitarra per sfondare le sbarre che Kent vi indica come poco solide ed entrate nel buco che avete aperto. Giratevi a destra e abbattete il muro fasullo sempre con la chitarra e aprirete un'uscita verso un ascensore. Andate ancora avanti e poi a destra e abbattete un altro muro con la chitarra: ora raccogliete il sostegno di metallo (farete anche cadere dal soffitto una cassa). Ispezionate le fogne per trovare il cartello blu con scritto "Access", usate su di esso il sostegno che avete appena preso così da tenere aperta una porta segreta appena girato l'angolo che conduce al laboratorio segreto di Saul. Prendete il poster dei Norm ed entrate nel buco, raccogliete l'ascia ed uscite. Tornate dove avete fatto cadere la cassa poco fa, rompetela usando l'ascia e prendete il contenitore di emergenza. Tornate al laboratorio di Saul dove avete preso l'ascia, aprite il dispositivo a microonde e mettete il cervello nel contenitore; tornate all'altezza del cartello "Access" e riprendete il sostegno per andare ad usarlo sulle porte dell'ascensore, quindi tornate, saliteci sopra e usatelo. Finisce così la battaglia contro i Norm...

Antonio Perna

QUAKE
i segreti

Come una saetta l'inossidabile Dottor Kernal ha già risolto, solo per voi e in esclusiva per l'estate, tutti i livelli della versione shareware di Quake, scoprendone ogni segreto. Seguitemi nei labirinti del Castello dei Dannati: non sarà facile uscirne vivi...

Lo scopo di questa soluzione è quella di portarvi passo dopo passo nei labirinti del Castello dei Dannati, e trovarne tutti i passaggi e le zone segrete. Questa versione di Quake non è altro che l'attesissima versione shareware attualmente in circolazione in Internet. Ho suddiviso l'esplorazione e la ricerca degli oggetti segreti dei vari livelli in altrettanti box distinti, per cui ogni box corrisponderà a un livello. L'insieme dei livelli corrisponde al primo e unico episodio shareware di Quake.

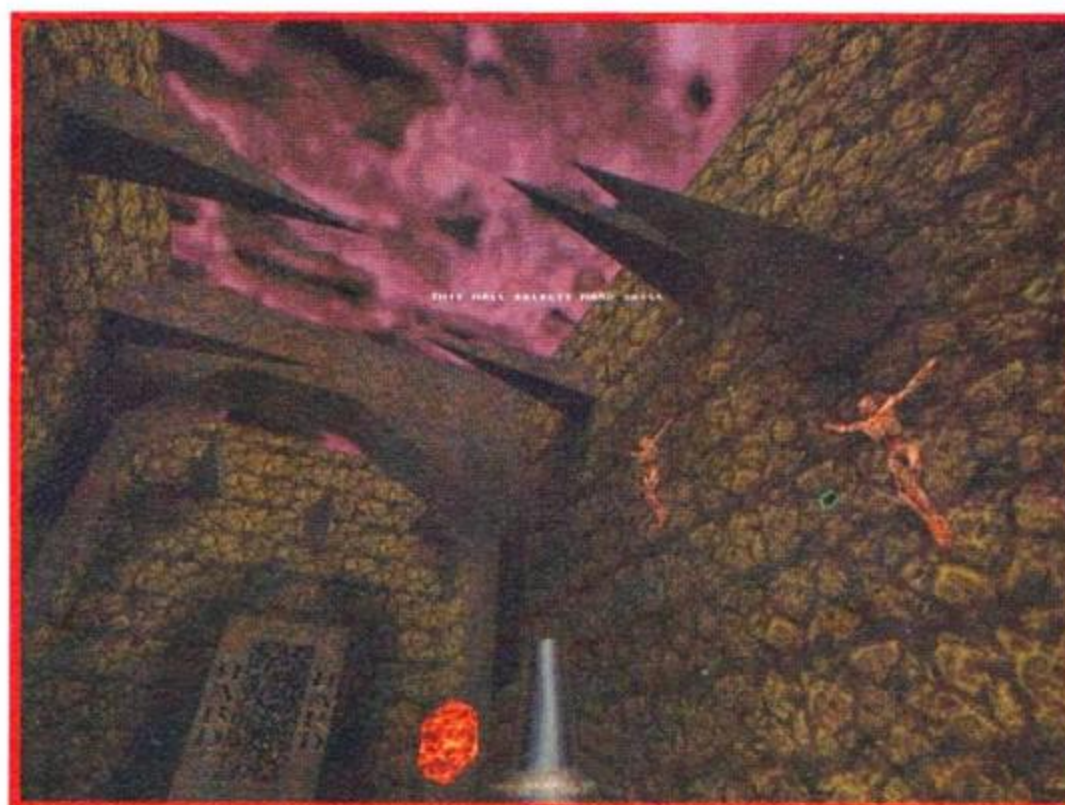
I livelli che tratteremo sono i seguenti:

- The Introduction Level (incluso il livello nascosto Nightmare)
- The Slipgate Complex
- Castle of the Damned
- The Necropolis
- The Grisly Grotto
- Gloom Keep
- Door Of Chthon
- The House of Chthon (non ci sono segreti in questo livello)
- Ziggurat Vertigo

Ma andiamo a cominciare: mi raccomando, state attenti perché i Dannati sono sempre in agguato...

• LIVELLO 1

THE INTRODUCTION LEVEL

* Per accedere al livello **Nightmare** basta accedere a un qualsiasi livello di difficoltà. Appena vi troverete nella "hall" di ingresso ai vari episodi, andate a destra. Vi troverete di fronte a una piscina piena d'acqua. Andate avanti piano, fino a tuffarvi. Non appena sarete in acqua, spostatevi all'indietro contro il muro e lasciatevi cadere senza poi più muovervi. Se avete fatto tutto correttamente, vi ritroverete sopra ad un travone di legno. Andate cautamente verso sinistra e percorrete il travone fino a incontrare un corridoio. Entrateci e girate a sinistra. Di fronte troverete una "lampada a muro". Se ci sparate contro, apparirà la scritta "The Well of Wishes awaits in the Crypt of Decay!" (si tratta di un livello segreto appartenente ad uno degli episodi della versione definitiva e che inizialmente i game designer pensavano di inserire nel livello introduttivo). A sinistra troverete l'ingresso per il livello Nightmare. Entrateci e vi ritroverete nella "hall", dove potrete scegliere l'episodio da risolvere. Ricordatevi di salvare la vostra posizione prima di tuffarvi in acqua, in modo tale da ricominciare facilmente se doveste cadere non sulla trave, ma direttamente al suolo.

• LIVELLO 2

THE SLIPGATE COMPLEX

* Vi troverete in una stanza, e avrete a sinistra e a destra due anfratti luminosi. Andate in quello di destra. Se ci saltate sopra potrete camminarci dentro. Tirate un colpo d'ascia sulla parete di destra. Si aprirà la prima delle locazioni segrete.

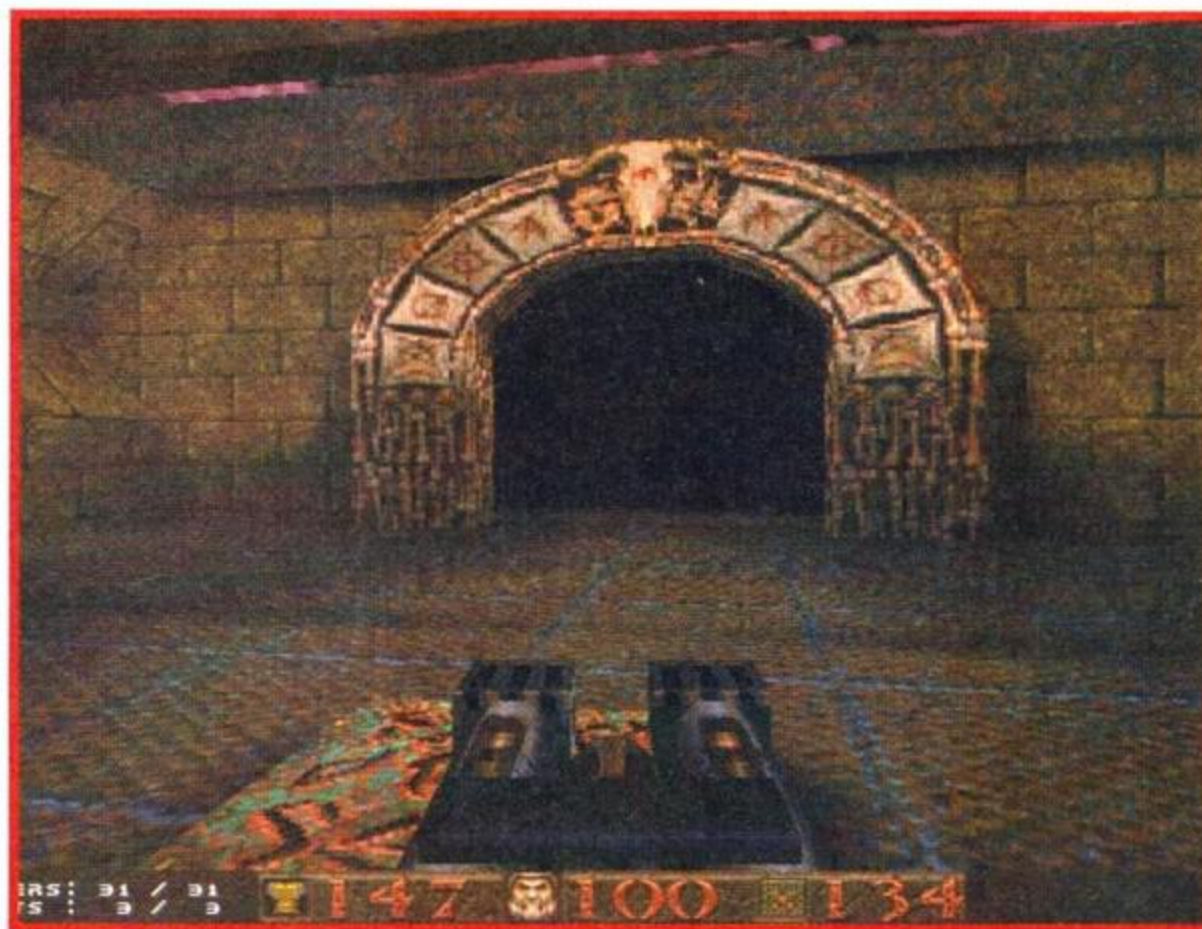
* Appena sarete scesi dall'ascensore, e non appena avrete fatto fuori cani e guardie

nemiche, dovrete dirigervi verso il ponte che sovrasta il torrente. Se guardate a destra del ponte, noterete che l'acqua si insinua in una grotta. E' lì che dovrete andare. Troverete alcuni oggetti da raccogliere e il gioco vi dirà che avrete trovato un altro passaggio segreto. Non state troppo tempo sott'acqua, altrimenti annegherete! Salite sui gradini della piattaforma, altrimenti per respirare dovrete salire in superficie usando il pulsante per saltare.

* Continuando lungo la caverna, arriverete contro un muro da dove partirà un ascensore, che vi riporterà nella stanza di partenza del livello.
* Ritornate sul ponte e entrate nella porta di fronte a voi che non avete ancora esplorato. Dopo aver macellato tutti i nemici, andate a destra. La stanza presenta una colonna nel centro. Aggiratela e appoggiatevi con le spalle alla parete. Guardate verso l'alto e sparate al mappamondo. Un ascensore vi trasporterà al piano ammezzato.
* Andate verso il simbolo del mappamondo, situato lungo una delle pareti del piano ammezzato, tirategli contro un colpo d'ascia, e si aprirà un altro anfratto segreto dotato di un utile power-up: un quad damage!
* Proseguendo nell'esplorazione, troverete una grossa vasca di acido e un bottone: premetelo e uscirà una piattaforma che vi permetterà di proseguire. A metà della piattaforma, se vi girerete a sinistra vedrete sul muro un segno rosso a forma di croce: sparategli e si aprirà (solo per pochi secondi) una porta segreta alla vostra sinistra che nasconde un fucile da caccia.
* Prima del passaggio in discesa coi tre pulsanti, sulla destra c'è un pannello segreto: sparategli e dietro troverete la stessa stanza del primo quad damage! Qui potete anche proseguire per uscire nella prima stanza subito dopo il ponte (ottima via per prendere alle spalle gli amici se giocate in multiplayer...).
* Mentre state scendendo le rampe fermatevi sull'angolo del terzo bottone: se vi guarderete attorno, troverete una grossa nicchia in alto nel muro. Per arrivarci dovrete saltare sul davanzale e poi sulla luce e poi sul pulsante, per poi saltare sullo spuntone più in basso a destra della nicchia. Da lì, balzellon balzelloni, potrete arrivare fino alla nicchia stessa, che contriene un succulento bonus di energia di 100 unità.
* Arrivati in fondo, appena prima della porta, dietro alla colonna di destra troverete una bio-suit: subito dopo buttatevi in acqua e seguite la parete di sinistra. Troverete dopo un po' un corridoio a sinistra che conduce ad un'apertura in alto: complimenti, avete trovato un'altra stanza segreta! Per tornare passate dal teletrasporto.
* Appena prima dell'uscita, sulla destra un pannello segreto vi permetterà, sparandogli, di tornare nella stanza segreta del fiume.

• LIVELLO 3

CASTLE OF THE DAMNED

* Subito all'inizio, saltate nell'acqua a destra e passate sotto al ponte. Poi tornate indietro e, sempre sott'acqua, sparate alla zona verde del muro in basso. Si aprirà un passaggio segreto che vi condurrà ad una zona segreta piena zeppa di bonus.
* Dopo aver passato il ponte, troverete degli scalini e una porta con dei mostri, subito dopo entrerete in una grossa stanza con dell'acqua sotto. A sinistra vedrete un fucile da caccia. Saltate giù ed esplorate sott'acqua la zona sotto al fucile. Troverete un passaggio: seguitelo fino ad entrare in una zona in cui vedrete un simbolo rosso su un muro. Toccate il muro sottostante e si aprirà una porta segreta con dei power-up ed un teletrasporto che vi condurrà sulla piattaforma opposta a quella su cui avete visto il fucile da caccia.
* L'ultima zona segreta del livello è quella accessibile solo azionando il pannello posto al centro del muro di destra della stanza delle colonne (subito dopo quella da cui escono tutti i cavalieri) vicino alla fiaccola. La stanza segreta conterrà un indispensabile quad damage, per cui, dopo averlo preso, correte a massacrare il mostrone della stanza successiva!
* Se il quad damage non è sufficiente, potete usare contro di lui (o contro di loro se giocate al livello più difficile) il trucco dei teletrasporti: appena azionato il meccanismo che apre la porta, correte dentro uno dei due teletrasporti e sparate con tutta calma in testa al mostro da sopra la balconata!
* Prima di prendere la chiave che apre l'ultima porta, ricordatevi di guardare sotto

al passaggio appena creato: cadendo giù potete arrivare ad una piattaforma con una cura da 25 unità e delle munizioni altrimenti irraggiungibili.

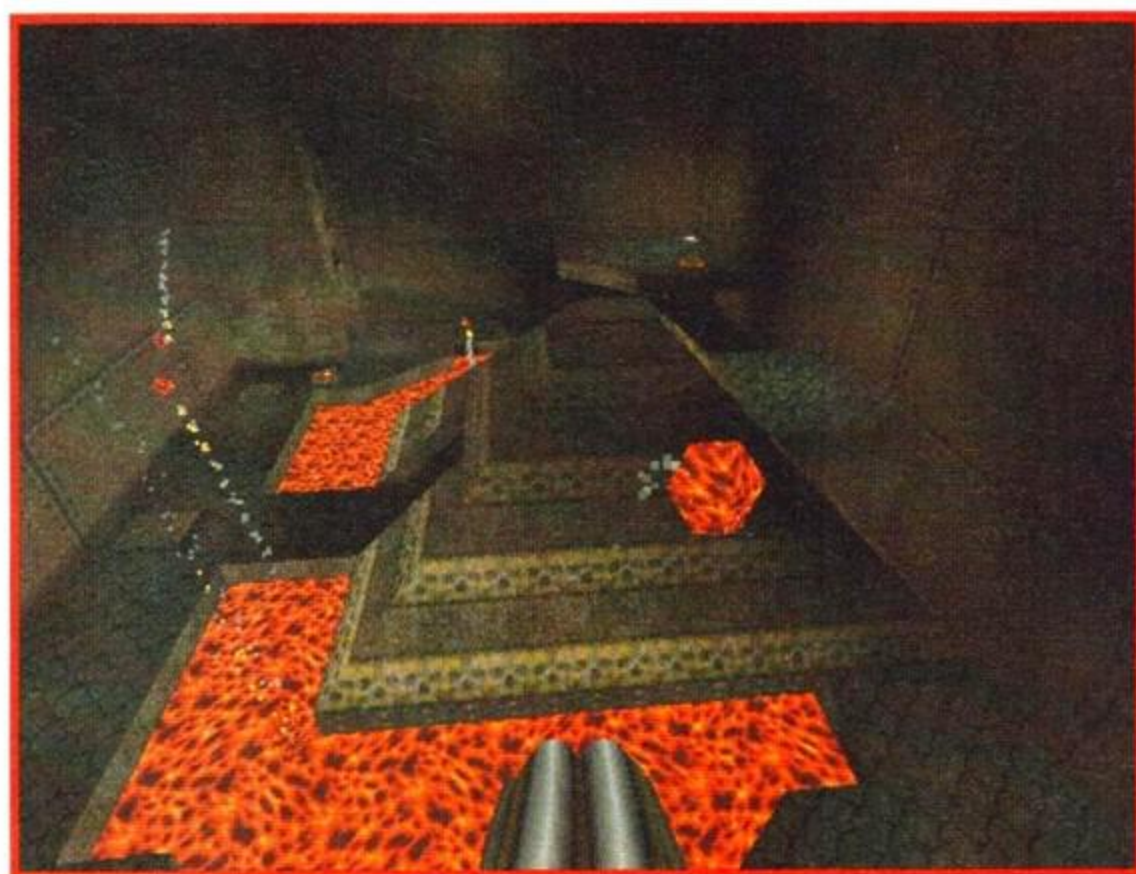
• LIVELLO 4

THE NECROPOLIS

* All'inizio del livello, prendete il lanciagranate e spazzate via gli zombie che ingombrano il passaggio. Per far fuori questi mostracci conviene usare le granate, altrimenti si rigenereranno e torneranno a darci fastidio.
* Nella prima stanza con le sbarre, sulla destra troverete una rampa di scale che vanno verso il basso. Seguitele e fate fuori tutti i mostri che incontrate. Alla fine del passaggio passerete su un ponte sopraelevato con degli zombie che si accalcano sotto di voi senza potervi raggiungere: spazzateli via a colpi di granata e saltate di sotto. Andando subito a sinistra troverete una rientranza: sparate sul muro e si aprirà una stanza segreta piena di power-up.
* Passando di nuovo attraverso lo stesso ponticello, entrerete in una stanza cilindrica. Scendete e prendete lo stretto corridoio che porta alla zona paludosa. Qui troverete una gold key. Prendetela.
* Dirigetevi subito dopo leggermente sulla vostra sinistra verso la zona di muro leggermente più scura e con una texture dalla grana differente.
Qui troverete un passaggio subacqueo che vi condurrà ad una zona segreta in cui potrete trovare il ring of shadows che vi permetterà di dribblare agevolmente la marea di zombie che avrete svegliato prendendo la chiave.
* Per finire il livello dovete tornare indietro fino alla stanza con le sbarre e prendere l'alto portone che entrando la prima volta stava alla vostra sinistra. Correte dentro, prendete il nailgun (la favolosa sparachiodi!), sparate al simbolo di fronte a voi e precipitatevi giù dalle scale prima che il soffitto vi riduca ad uno sformato di avventuriero spalmato sul pavimento.
* Il portone alla fine dei ponti sopraelevati si apre con la chiave presa nel pantano. Salvate e proseguite fino alla trappola dello spuntone. Qui, non appena si accende la luce, dovrete scappare a gambe levate, pena la perdita di circa 80 punti di energia!
* Arrivati nella nuova sezione di pantano, prendete a bombardare gli zombie ed entrate prima nella camera di sinistra in cui troverete un sacco di power-up. Poi andate in quella principale e saltate sui gradoni per arrivare a premere il simbolo di pietra.
* Una volta giunti in cima all'enorme ascensore, state pronti a combattere da una a tre bestiacce (a seconda del livello di difficoltà).
*Appena prima dell'ultimo ascensore, ci sono alcuni power-up dietro ad un'inferriata.
Uccidendo i due ogre lanciagranate posti sulle due pedane in alto lì vicino, le sbarre scompariranno.
Sparate sul muro del cubicolo così liberato, per poter passare attraverso un teletrasporto segreto fin sopra le pedane in alto.

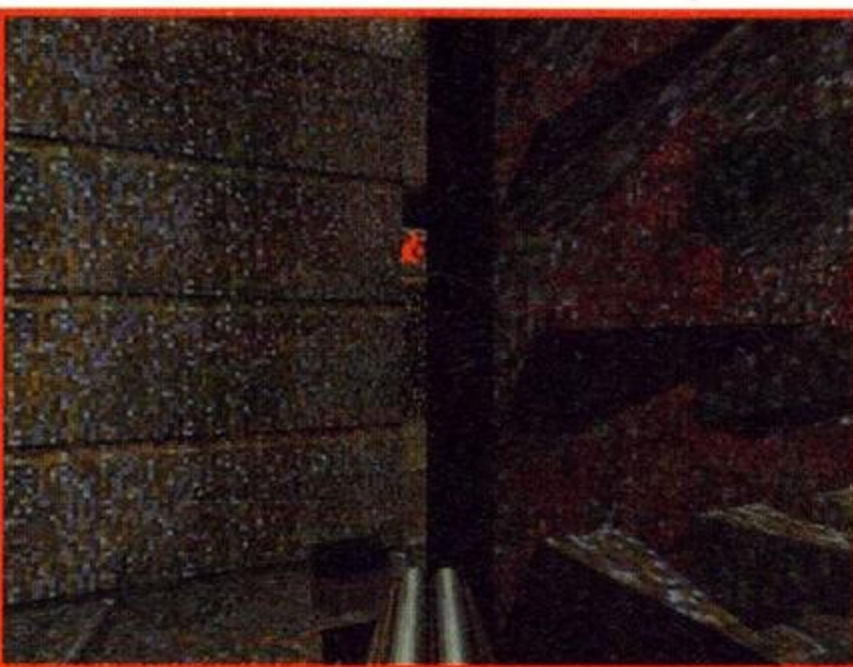
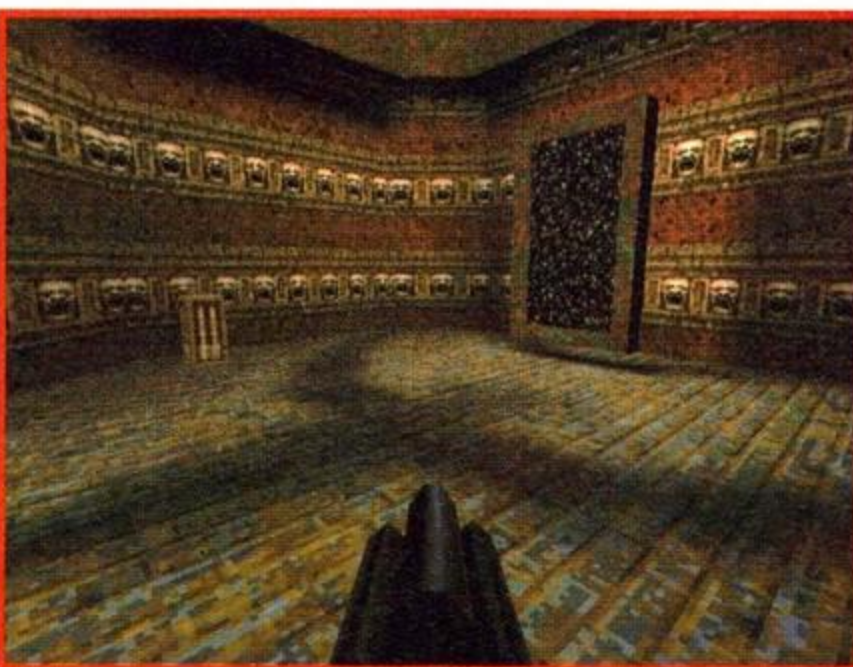
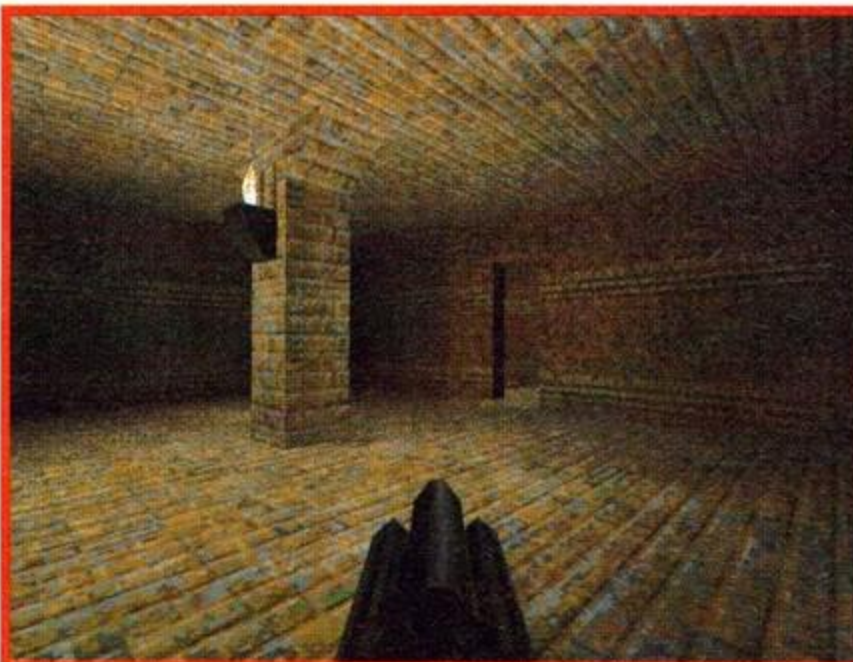
• LIVELLO 5

THE GRISLY GROTTO

* Nella prima stanza, prima di scendere le scale a spirale, sparate ai due simboli a sinistra e a destra dell'entrata che comandano i sostegni della piattaforma sopraelevata in cima alla stanza. Così cadrà di sotto, schiacciando i cavalieri che affollano il pianterreno. Poi prendete anche l'armatura.
* Arrivati nella grande caverna sotterranea piena d'acqua, dopo aver fatto fuori tutti i mostri che vedete, prendete la bio-suit e tuffatevi sul fondo. Entrate da una delle arcate nella costruzione sottomarina e andate fino in fondo a destra. Riemergendo qui, potrete far fuori tutti i mostri uno a uno senza che possano coalizzarsi contro di voi.
* Una volta riusciti a risalire lungo le varie stanze della costruzione arriverete fin sul molo della chiave d'argento. Saltate in acqua e dirigetevi leggermente verso sinistra: a metà tra la superficie e il fondo troverete una piccola apertura che conduce ad una zona segreta contenente un po' di munizioni.
* Usciti di qui andate verso destra ed entrate dal passaggio appena sotto il pelo dell'acqua nella nuova sezione del castello. Attenti che qui è davvero pieno di mostri!
* Dopo aver aperto il cancello, sulla destra una piastra apre un

nascondiglio contenente un'armatura.
* Arriverete ad un certo punto in una stanzona con dell'acido ai lati di uno stretto passaggio: fate attenzione, perché si apriranno improvvisamente due paratie e le bombe cadranno come se piovesse!
* In cima all'ascensore troverete diverse piastre sul pavimento: dovrete premerle tutte, così si apriranno due passaggi nella stanza che conducono ad altrettante piastre sul muro. Premute anche queste il gioco vi avvertirà che siete riusciti ad aprire una caverna segreta.
* Per entrare nella caverna segreta che conduce allo Ziggurat Vertigo, il famoso livello segreto senza forza di gravità (!?!), dovremo tornare alla caverna inondata e dirigerci sul lato che vediamo non appena entriamo la prima volta attraverso il corridoio: una grossa entrata circolare chiara indica il luogo in cui entrare.

• LIVELLO 6

THE GLOOM KEEP

* Subito all'inizio del livello dovrete buttarvi in acqua: sul muro di destra, subito prima del primo angolo a sinistra, troverete un'entrata alla prima delle zone segrete. Vi troverete delle munizioni per la sparachiodi ed una cura da 100 unità di energia.
* Uscite dall'acqua risalendo gli scalini alla fine del fossato ed entrate dal portone laterale. Dopo un corridoio, troverete una grande stanza piena di mostri in cui vi accorgerete che da una torretta apparentemente irraggiungibile un orco sta continuamente inondandovi di granate. Spazzate via tutti i mostri (orco compreso) e raccogliete tutti i power-up disseminati lì in giro. Prima di uscire dalla stanza ed entrare nel salone a fianco (pieno di bestioni assatanati), tornate sugli scalini da cui siete arrivati e saltate sul corrimano di detta scalinata. Da qui saltate in cima al muro ad L che si trova a questo punto di fronte a voi. Ora non vi resta che prendere la rincorsa e saltare all'ultimissimo momento per riuscire ad entrare nella torretta, in cui troverete (oltre al messaggio che vi informa che avete scoperto un'area segreta) un bel po' di missili ed un'utile armatura.
* Ripulita quest'area del castello, ritornate sui vostri passi ed entrate dal portone principale. Attenti alle varie trappole che via via tenteranno di farvi la pelle: sparachiodi, spuntoni che cadono dal soffitto, colonne orizzontali che cercano di ridurvi a marmellata.
* Arriverete a un certo punto ad una intersezione a Y. Scegliendo il percorso di destra, ad un tratto arriverete ad una stanza squadrata e con una colonna al centro. Massacrate allegramente tutti gli orchi che vi si trovano e raccogliete i power-up. Per trovare la zona segreta, andate proprio di fronte attaccati alla colonna (dalla parte della torcia) e saltate: si aprirà una porta esattamente dietro alla colonna stessa, permettendovi di raccattare una nuova

armatura. La piastra sul pavimento serve ad aprire e chiudere la porta segreta dall'interno (ottima dunque per le partite in deathmatch).
* Proseguendo nell'esplorazione di quest'ala del castello, dopo aver risalito una rampa di scale, arriverete in una stanza in cui campeggia minaccioso un solitario teletrasporto. Avrete ragione a considerarlo minaccioso, perché questo sì vi porterà a ricuperare la gold key, ma anche ad incontrare faccia a faccia uno di quei micidiali mostri sparafulmini che tanto danno del filo da torcere a noi avventurieri. Comunque il mio consiglio è questo: continuate a correre finché vicino ad un angolo del salone non troverete un'uscita. Uccidete i vari mostri che durante la fuga cercheranno di bloccarvi e correte nella stanza in cui si trova l'elevatore. Salite in cima, e da lì, cercate una buona posizione da cui innaffiare di granate il mostro che nel frattempo vi avrà seguito.
Attenzione però: il fulmine elettrico del mostro può anche essere lanciato diagonalmente verso l'alto!
* Un'altra soluzione è invece quella di esplorare l'area segreta corrispondente agli spalti del castello; che contengono un quad damage utilissimo per far fuori lo sparafulmini: invece di entrare direttamente nel teletrasporto, girategli dietro. Verrete magicamente teletrasportati nell'area segreta in cima al castello: dopo esservi sbarazzati dei mostriciattoli lì presenti, prendete il power-up e correte al teletrasporto da cui siete arrivati, vi sposterete immediatamente nella zona della chiave d'oro.
* L'ultima zona segreta del livello si cela nell'ultima stanza in fondo al pozzo che cela l'uscita dal livello stesso: esattamente di fronte al teletrasporto finale potrete notare il profilo di una porta segreta. Sparategli ed entrate. Da qui potrete tornare nel castello se lo desiderate.

• LIVELLO 7

DOOR OF CHTHON

* Durante il primo giro del livello, arriverete in uno stretto corridoio che possiede in bella mostra una piastra con il simbolo di Quake disegnato in rosso. Premetelo e si aprirà una porta alla vostra destra. Prima di incamminarvi in quella direzione, giratevi di 180° e guardate verso l'alto: vedrete un altro simbolo identico. Sparategli e si aprirà un passaggio segreto sulla vostra destra (talvolta non lo vedrete subito perché lo stipite della porta vi impedirà la vista). Se correte, riuscirete ad entrarci: qui potrete prendere l'ascensore che vi porterà fin in cima alla costruzione. In basso sulla sinistra potrete osservare una piattaforma intermedia: saltateci sopra per scoprire una zona segreta e prendere il migliore di tutti i power-up, il quad

damage!
*Proseguendo nel vostro primo giro vi imbatterete in un altro stretto corridoio che possiede una piastra piena di spuntoni insanguinati su di un lato (quello sinistro). Incamminatevi di corsa lungo il corridoio stesso: durante il tragitto si attiverà sul lato dietro di voi il meccanismo degli spuntoni, che tritureranno ogni cosa incontrata sul loro cammino. Dal momento che la corsa della piastra non è irresistibile, riuscirete ad arrivare in tempo alla fine del corridoio, sulla cui parte destra si aprirà un provvidenziale passaggio di uscita. Durante la corsa si aprirà anche un passaggio alla vostra sinistra, da cui usciranno diversi ogre arrabbiatissimi: ignorateli, perché tanto ci penserà la piastra spuntonata a ridurli cibo per gatti.

* Rifate il giro, e una volta tornati nel corridoio con gli spuntoni, state a vedere (rimanendo fuori) cosa succede: da un lato troverete un teletrasporto che conduce ad una zona segreta, mentre dall'altro potrete raccogliere un succulento 100% di energia. Nella zona segreta troverete un'utilissima supersparachiodi, un sacco di munizioni e, lì vicino, altre 100 unità di energia.
* Spero siate stati abbastanza saggi e, diversamente da me, non siate andati ad esplorare la stanza completamente buia prima di aver recuperato la chiave d'argento! Con la chiave, la stanza si illumina, rivelando il motivo delle nostre cadute. Camminando con circospezione (oppure saltando da metà strada) arriverete dall'altra parte. Le zone segrete in questa zona sono molte, per cui state pronti ad incontrare le valanghe di mostri posti qui a proteggerle. Arrivati nella stanza con il fossato di lava a sinistra, con le scale che conducono ad una porta sbarrata davanti, e con una stanza sulla destra, andate a destra, preparate il lanciamissili e salite sulla piastra di attivazione posta per terra. Si aprirà sul soffitto un'apertura e da lì cadranno un sacco di zombie. Se siete abbastanza svelti, sparategli mentre si affacciano dall'apertura, altrimenti distruggeteli non appena sono atterrati. Esplorate la zona dopo il ponte sulla lava appena apparso.
* Fatto questo, tornate nella stanza e osservate la colonna: dovrebbe essere apparsa una runa rossa. Sparatele e correte verso sinistra nella stanza segreta posta sotto alla porta ancora sbarrata. Prendete il power-up (una scatola di missili).
* Ora giratevi e aspettate che gli scalini tornino al loro posto, rivelando una seconda zona segreta! Passate per il teletrasporto. Apparirete sulla sezione da cui si sono buttati giù gli zombie. Se saltate nella maniera corretta riuscirete ad avere di nuovo 100 unità di energia.

• LIVELLO 8

THE HOUSE OF CHTHON

* In quest'ultimo livello farete conoscenza col mostro vermiforme di nome Chthon, che se non sbaglio appartiene al pantheon orrorifico dei miti di Chtulu del grande H.P. Lovercraft. Comunque, non essendoci zone segrete, il trucco per far fuori questo esseraccio amante della lava è il seguente: prima esplorate per bene tutto il livello, prendendo i due power-up e comprendendo a fondo il funzionamento del meccanismo che muove le tre pedane. Poi correte a più non posso a prendere la runa che risveglia il mostro e, senza mai smettere di correre, poi precipitatevi ad abbassare le due colonne premendo i due simboli di Quake, che si trovano al piano superiore. A seconda del livello di difficoltà dovrete farlo una o più volte. Una volta abbassate le colonne, dovrete azionare l'interruttore dell'elettricità che si trova in una piattaforma, proprio di fronte al piccolo ascensore che vi porta al primo piano. Ucciderete così il mostro. E questo è tutto!

• LIVELLO 9

ZIGGURAT VERTIGO

Il livello segreto!
* In questo splendido livello segreto dovrete prendere subito il pentagram of protection e buttarvi a capofitto nella lava. Infatti, immediatamente ai lati del ponte che conduce all'entrata della piramide, ci sono due pozze profonde collegate tra loro. Sotto al ponte c'è un passaggio che conduce lontano dalla piramide stessa verso una stanza segreta dotata di un buon numero di power-up e di un teletrasporto.
* Dopo essere arrivato in cima a tutte e due le sezioni del complesso architettonico che costituisce l'insieme del livello, e dopo aver premuto entrambi i pulsanti riportanti il simbolo di Quake, potrete entrare nell'ultima parte del livello e passare per la porta che richiede la chiave d'argento. Dopo averla superata arriverete a un punto in cui a destra troverete il teletrasporto per finire il livello, mentre a sinistra prosegue per un po' un corridoio: seguitelo fino in fondo. Sul muro di destra, abbastanza ben stagliato, si può notare il profilo di una porta segreta. Sparategli ed entrate per avere una buona scorta di bonus.

Dottor Kernal

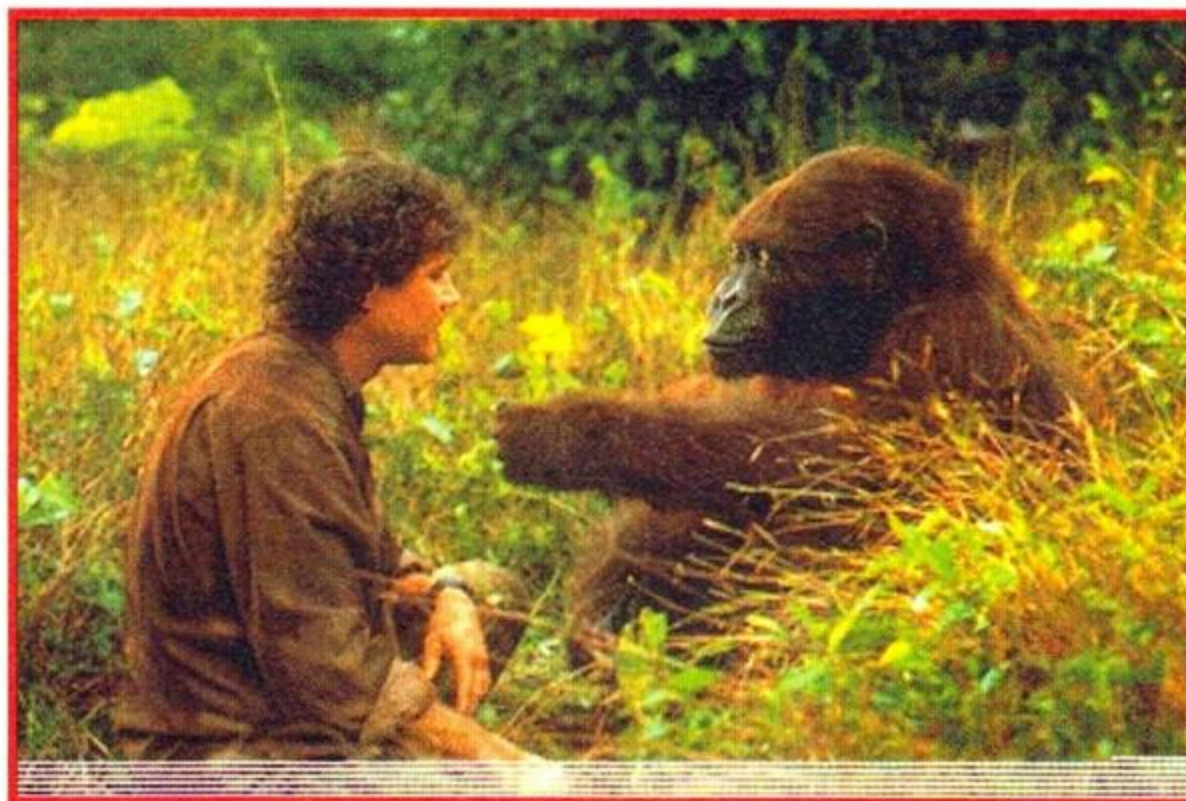
CONGO
Descent into Zinj

La giungla vi circonda, densa di misteri e piena di pericoli, brulicante di scimmioni anabolizzati e di antiche tribù che proteggono le loro tradizioni e altri segreti più inquietanti. Kappa vi fornisce la cartina dettagliata per venire fuori senza problemi da questa giungla.

Prima di cominciare il nostro viaggio mettiamoci d'accordo su quali direzioni seguire una volta immersi nel verde: A per andare avanti, S a sinistra, D a destra, GI per girarsi di 180°, GS e GD per girarsi rispettivamente a sinistra e a destra. La maggior parte della prima sezione del gioco si svolge nelle rovine in mezzo alla giungla, mentre la seconda sezione vi vedrà protagonisti nella città perduta di Zinc. Buon viaggio, e ricordatevi di salvare spesso.

L'ARRIVO

GI, A, GS. Qui trovate il paracadute con la cassa contenente il vostro equipaggiamento; apritela usando il coltello e prendete la macchina fotografica, il battello di salvataggio e il transcom. GS, A. Buttate il battello nel fiume e salite a bordo. S, D. Arriverete sul terreno asciutto. GD. Qui troverete un cadavere; raccogliete la freccia, tornate sul battello e prendete il largo.

IL PONTE

S, S. Approderete ad un'altra spiaggia asciutta (potrete vederla sulla mappa del transcom). A, GD. Qui troverete una specie di geroglifico; fotografatelo e prendete la canna. Usate il transcom, cliccate sulla Image Library e su Analyze (da adesso in avanti per "analizzare" intenderemo sempre questa serie di operazioni). Otterrete interessanti notizie sull'avvelenamento dell'acqua; riempite la freccia con l'acqua marrone avvelenata e tornate alla prima spiaggia dove siete stati. Andate avanti e vi troverete di fronte ad un bel serpente. Infilate la freccia nella canna e usate la cerbottana per uccidere il rettile. Andate ancora avanti e prendete la statua. GI, A, A. Salite ancora sul battello, S, S, GI, A. Ora siete di fronte ad un profondo fossato: usate la statua sul circolo di pietre e apparirà un ponte. Andate avanti e naturalmente il ponte crollerà.

LA GORILLA AMY

Andate avanti e incontrerete la gorilla Amy; seguitela fino al campo. A, GD. Raccogliete il picchetto dalla tenda a destra e la tazza che si trova per terra. Procedete fino all'ingresso del tempio (GS, A, GS) e raccogliete lo strano oggetto che trovate lì. GD, A, A, A, A, GD. Troverete una scancard; raccoglietela, fotografate gli strani graffiti sulla colonna e analizzateli. GI, fotografate questi altri graffiti e analizzateli a loro volta. All'improvviso riceverete una comunicazione, ma il chip del transcom si fulminerà: rimuovetelo.

IL PADIGLIONE

GS, A, GS, A. Fotografate l'altro graffito e analizzatelo; si tratta della mappa del posto dove vi trovate. Cliccate sul

transcom, cliccate sulla mappa e aggiornate la vostra posizione. GD, A, GS. Siete arrivati nel padiglione destro. Prendete lo scanner per le radiazioni, giratevi a sinistra e usate la tazza sul circolo di pietre, attivando un elevatore. Giratevi, fate un fotografia e analizzatela; riprendete la tazza e salite. A, GS, e prendete la corda da sotto la colonna. A, GS, A, GD, A, GD, A, GD; questo è il padiglione sinistro. Raccogliete lo scanning bug dall'interno dello scomparto, GD, usate la tazza sul circolo di pietre; prendete la sun stone (ce ne vorranno sei per poter aprire la porta della città perduta di Zinc) e giratevi. Fotografate i graffiti sul muro, analizzateli e tornate di sopra riprendendo la tazza.

I BAGAGLI

Tornate fino alla tenda. Usate la scancard per aprire i bagagli, prendete il chip e il radar. Riparate il transcom usando il chip e servitevi del travicom per comunicare con il mondo civile; richiedete una prova del codice audio che apre lo scomparto e registratelo. Riproducete il codice audio e prendete la rivista. Giratevi e vedrete Amy giocherellare con una sun stone. GS, A, GD, A, A, GD, A, A. Usate lo scanning bug sull'albero; GI, A, A, GS, A, A, GS, A, GS. Ora date lo scanning bug ad Amy. Accendete il transcom, attivate la modalità di tracciamento (tracking device) e seguite la gorilla grazie al travicom (cercando di spingerla verso l'unico vicolo cieco). GS, A, GD, A, A, GI, A, GS, A, GS, A; qui potrete raggiungere Amy. GS, prendete la sun stone e fotografate le immagini in cima alle colonna; poi analizzatele.

LE ALTRE SUN STONE

Esaminate le mappe del transcom; l'icona dell'occhio segnala la posizione delle pietre che vi servono. GS, A, GD, A, GS, A, A, GD, A, GD; esaminate attentamente l'asta e troverete un piccolo scomparto segreto con un sun stone all'interno (è la terza).
GD, A, A, A, GD; guardate al di là del fiume. C'è la statua di una scimmia distesa a terra; raccoglietela e vi cadrà nel fiume. GD, A, A, A, GD, A, A, GS e la ritroverete; raccoglietela. GS, A, A, GS, A, A, A, A, A, A, GD.
Ora usate il radar per registrare i suoni

emessi dal gorilla.
GD, A, GS, A, GD, A, GI. Siete tornati al padiglione destro. Scendete con l'elevatore, giratevi e mettete la statua della scimmia dove c'è la targa. Giratevi di nuovo e prendete la quarta sun stone dall'apertura che avete rivelato. Tornate all'incrocio vicino al ponte caduto. GS, A, GS, e vi trovate di fronte ad una pozza lavica. Copritela con il battello, A, GD, A, GS, A, GD e potrete ammorbidire e piegare il picchetto immergendolo nella lava; ora combinate il gancio con la corda. GD, A, GS, e verrete bloccati da uno strano gorilla. Suonate il file audio che avete registrato in precedenza per spaventarlo e procedete: A, GD e raccogliete la quinta sun stone. Tornate al cortile di fronte alle rovine, giratevi e vi troverete davanti ad un muro; usate il gancio per scalarlo e premete l'immagine centrale per ottenere l'ultima sun stone.

I CANCELLI DELLA CITTÀ PERDUTA

Andate davanti alla grande porta, GI, A, A, A. Prendete nota di tutti i gorilla appostati attorno all'entrata e attrezzatevi con le armi che trovate nei padiglioni sinistro (nella shrine) e destro (vicino alla mappa); usate sulle armi le riviste e velocemente usate il telecomando per controllarle. Ora se tornate alla porta di ingresso i gorilla verranno eliminati automaticamente. Usate le sun stone sulla porta: da destra a sinistra (e numerando da 1 a 6 dall'alto in basso) l'ordine di inserimento è 3, 4, 1, 2, 6, 5. L'ultima da mettere è quella in basso a sinistra; ora potete entrare e accedere alla seconda parte del gioco.

IL LABIRINTO

Controllate la bussola in basso a destra e seguite queste direzioni: N, W, N, E, E, E, N, W, W, N, N; arriverete al puzzle delle leve. Per risolverlo fotografate e analizzate tutte le

immagini che trovate intorno, andate alla porta n° 1 da sinistra. S, entrate nella stanza davanti, GS e premete i bottoni in quest'ordine: #1, #3, #1, #2, #1, #3. Giratevi, attraversate il ponte e muovete la leva in questa stanza in direzione ovest (West). Tornate al punto di partenza, entrate nel buco n° 2, S, S e prendete l'osso. GI, usate la vostra mano sul piedistallo ed entrate: raggiungerete la stanza del ponte. Attraversatelo e muovete la leva in direzione est (East). Tornate al punto di partenza, entrate nel secondo buco, andate a destra e troverete una leva rotta da sostituire con l'osso e impostate la leva in direzione ovest. In questa stanza c'è una scorciatoia che porta alla sala del gong; per servirvene dovrete appoggiare un braccio sul piedistallo. Entrate nella sala del gong e fate le cose il più velocemente possibile.

Usate il gong, GD, A, GI. Mettete la mano sul piedistallo quando vedete arrivare il gorilla, e gli taglierete una mano azionando la porta. A questo punto potrete ricavare un'altra utile mappa delle stanze dove siete raccogliendo il braccio del gorilla e usandolo sul piedistallo con l'impronta più grande (dietro la porta n°1 e la n°5). Andate alla porta n°3, GD, esaminate le sbarre e prendete lo zaino di Amy. Tornate al punto di partenza ed entrate nel buco n°4, D, D e usate lo zaino sulla leva. Aprite la porta mettendo la mano sul piedistallo ed entrate nella stanza. GS, parlate ad Amy e quando lei vi risponderà giratevi e tirate la leva. Entrate nella nuova stanza. Seguite quanto vi dice Amy: vi mostrerà la porta giusta da cui passare (2 pollici alzati servono a dare l'OK). Nell'ultima stanza prendete l'accendino, gli occhiali e la zattera; tirate la leva sinistra, passate dalla porta e tornate al principio. Entrate nella porta n°1, muovete la leva in direzione ovest e tornate indietro. Entrate nel buco n°2, S, D, S. In questa stanza verrete contattati da Karen; prendete il laser e gli esplosivi. Usate questi ultimi sulla tastierina e farete saltare il muro. Verrete scagliati nella stanza del gong, giratevi e prendete il disco di pietra. GD ed entrate nella stanza piena d'acqua.

IL CRISTALLO GIGANTE

Mettete la zattera in acqua, imbarcatevi e usate il disco di pietra sulla porta ed entrate nella caverna. I vostri occhiali si romperanno, analizzateli per scoprirne la causa (le urla dei pipistrelli). Alla fine della navigazione giratevi a sinistra, toccate il pipistrello e registrate il suono che emette con lo scanner audio. GD, A, A; usate ancora la zattera, GD, prendete la stalattite che pende dal soffitto, GD, A, A, GD. Usate la stalattite per raccogliere la roccia dove vedrete una X sul muro. GI, usate l'accendino sulla fuga di gas per uccidere gli animali, GS, A. Risolvete il puzzle sul piedistallo (la soluzione era nella caverna, nella locazione con la chiusura a forma di grande mano). A, A, usate la registrazione del pipistrello per rompere il cristallo e comparirà anche Amy. Seguitela fino alla stanza con la lava e passate dove non vedete il fumo salire da sotto la lava. Provate questo percorso: la terza pietra della prima fila, la pietra a destra, ancora a destra e infine sulla terraferma.

LA GIUNGLA E LA FINE

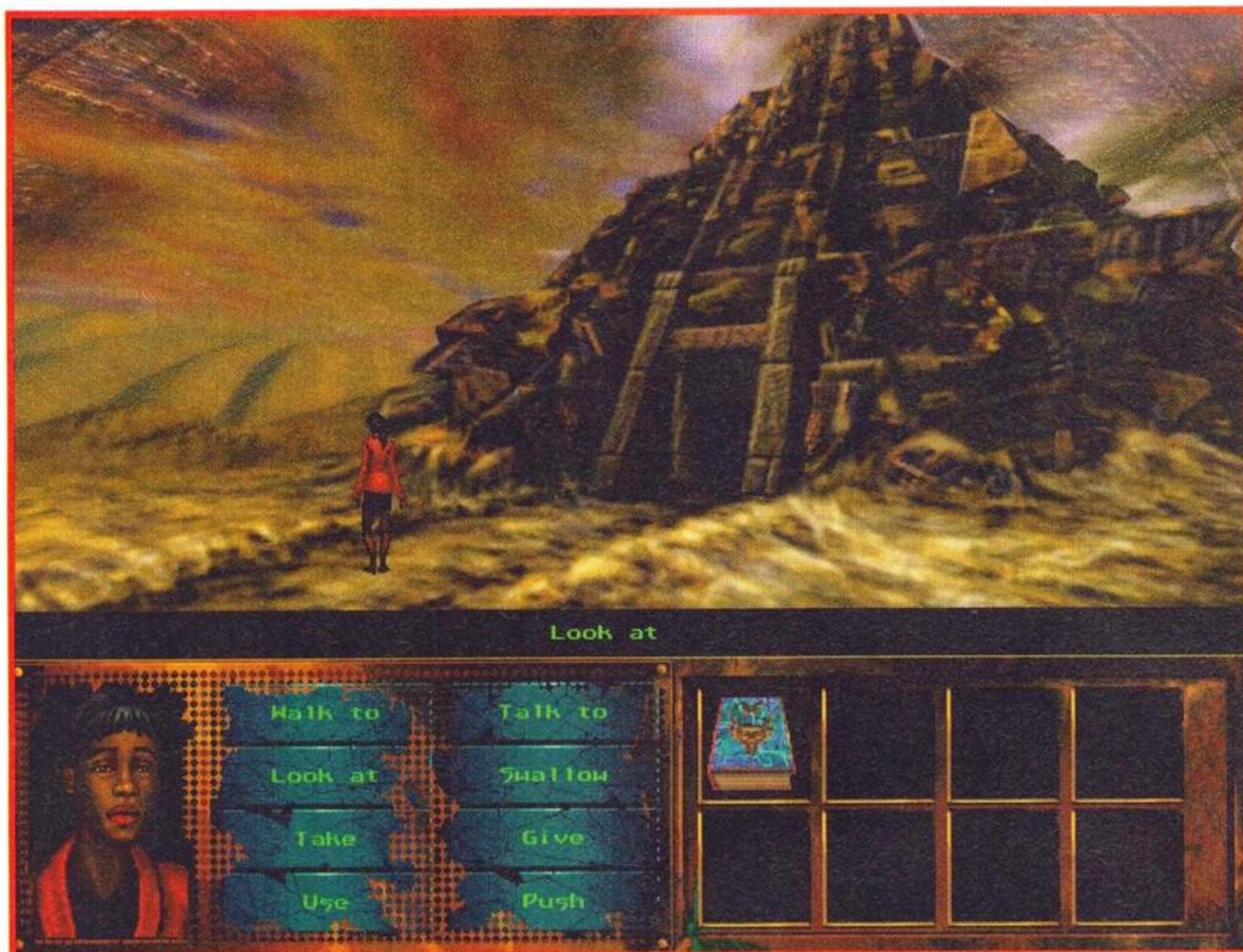
GD, A, usate la zattera, S, S, D, S: raggiungerete il punto di incontro della spedizione. SALVATE LA VOSTRA POSIZIONE ADESSO, perché l'opzione di restore automatico è disabilitata da qui in poi. Mettete il diamante sulla valigia. Dopo aver ricevuto la conferma scambiate il diamante con la roccia e mettete il diamante nel laser; aprite il transcom, rimuovete il chip e mettetelo nella pistola laser (così attiverete il sistema di puntamento). Ora potete rintracciare il satellite; mirate il laser alla porzione di cielo in alto a destra e quando sentite il segnale audio sparate per abbatterlo e porre fine a tutta la faccenda.

Antonio Perna

I HAVE NO MOUTH AND I MUST SCREAM

A tempo di record ecco già pronta per i lettori di Kappa la soluzione di quest'ottima avventura della Cyberdreams. Per permettervi di urlare anche se non avete la bocca...

La soluzione che segue è una delle più brevi per portare a termine il gioco; esistono comunque almeno tre finali diversi, raggiungibili servendosi di personaggi differenti.
A voi la gioia di scoprirli. Le cinque sottotrame che compongono il gioco possono essere affrontate anche in un ordine diverso da quello qui suggerito, mentre per il resto valgono le solite regole classiche dei giochi di avventura: parlate sempre con tutti ed esaminate con cura ogni oggetto perché le vostre esplorazioni attiveranno gli enigmi in giro per i vari scenari.

GARRISTER:
Leggete il biglietto e uscite dalla stanza. Esaminate le altre cabine per raccogliere due coperte e la pistola (sotto il cuscino); legate tra loro le coperte per formare una specie di fune. Entrate in cucina e raccogliete la forchetta da sotto il forno e il coltello sul tavolo; usando quest'ultimo spaventate i topi e prendete il pezzo di pane.
Raggiungete la sala del motore e buttateci dentro la forchetta, poi spingete la leva vicino all'ingresso e prendete la chiave insanguinata.
Prendete il latte dal sistema automatico che nutre gli animali quindi salite le scale per la sezione superiore.
Usate il coltello sulla parete più lontana del pallone per aprire uno squarcio e uscire all'aperto; qui legate la fune di stracci all'anello e andate a raccogliere il cuore (usando ancora la fune).
Tagliate la fune con il coltello per rimetterla in inventario, rientrate e tagliate tre sacchi dell'aria per far atterrare il dirigibile vicino ad un bar.
Uscite dal boccaporto, entrate nel bar, visitate con cura ogni situazione e prendete

la vanga vicino ai bidoni dei rifiuti.
Prendete del whiskey e parlate con Harry fino a che non vi darà un indizio su qualcosa nascosto nel gabinetto.
Andateci e prendete la lente di ingrandimento, quindi tornate a bordo dello Zeppelin. Esaminate con la lente i rottami sparsi nella stanza con il piatto avvelenato (non avrete mica bevuto, vero ?!?) e scoprirete che l'assassino era proprio Harry.
Pulitevi le mani con la tovaglia e tornate a parlare ad Harry, per scoprire che in realtà lui aveva solo finito ciò che aveva cominciato Edna.
Uccidetelo usando il coltello, parlate a Jackal e dategli il vostro cuore, quindi fate pipì per tre volte per essere trasportati al freezer.
Parlate con Edna e promettete di aiutarla, quindi continuate a parlarle fino a quando non abbandonerà una chiave.
Prendetela, legate Edna e tornate da Jackal per offrirgli il cuore di Harry.
Rientrate sul dirigibile e infilate Edna in quella che sembra una macchina da tortura elettrica, aprite la porta chiusa con la chiave raccolta prima e leggetevi il diario di bordo.
Tornate dalla vostra ragazza e datele il latte, poi seppellitela vicino ai bidoni della spazzatura usando la vanga.
Rientrate sul dirigibile e premete il tasto di emergenza al piano di sopra, andate nella sala di navigazione e avviate la macchina, uscite e sparate a Edna con la pistola...

ELLEN:
Entrate nella piramide e provate a bere l'acqua, andate a destra ed esaminate tutti i monitor. Sistemate i cavi elettrici e premete il tasto sul monitor che mostra la fontana all'ingresso; così scoprirete un passaggio segreto.
Tornate all'ingresso a premere i mattoni nella corretta posizione per aprirlo, quindi scendete e proseguite a destra e prendete la sciarpa gialla e il forcipe.
Andate ancora a destra e usate la sciarpa e il forcipe per far uscire la gemma, poi mettetela nel server di sinistra nella stanza successiva. Tornate nella stanza con i monitor e usate la sciarpa, così sarete in grado di superare la bestia alla guardia del sacro Graal.
Riempite la coppa con l'acqua e bevetela per tre volte, quindi usate la coppa piena d'acqua sulla console che controlla gli "dei" di guardia ed usate il forcipe per estrarre il chip ROM. Riprogrammatelo sul server di sinistra e inseritelo di nuovo al suo posto, quindi chiedetegli il codice di accesso.
Riempite ancora il Graal e inserite il codice per far aprire il sarcofago.
Usate il sarcofago e poi la tastiera; scorrete tutte le informazioni e quando vi troverete faccia a faccia con il vostro passato, combattete. Esaminate la AM room e trovate i cavi elettrici, uscite e lanciate il server di destra.
Entrate alla data dello stupro, studiatevi le

I HAVE NO MOUTH, AND I MUST SCREAM

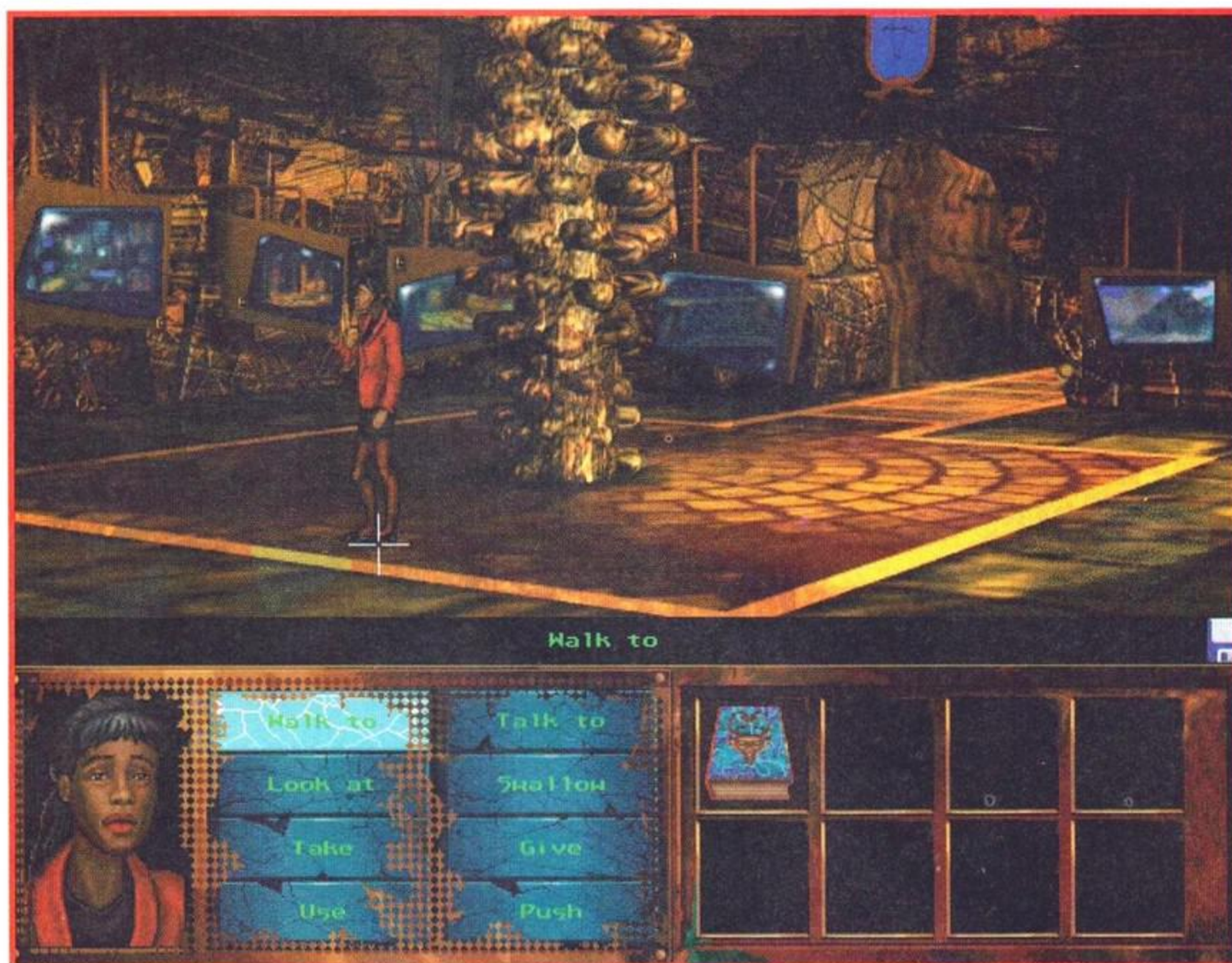
informazioni sul nuovo traduttore top-secret e tornate alla fontana per prendere lo speaker.
Usatelo sui cavi nella AM room, parlate con l'immagine computerizzata e tornate alla stanza dove c'era la gemma per prendere il CD-ROM. Infilate il disco nel server di mezzo e osservate la piramide chiudersi.
Chiedete ad Anubis di aiutarvi ed entrate nel sarcofago, e qui finisce la vostra avventura...

BEN:
Raccogliete il frutto, datelo al ragazzo, riprendetevelo e datelo alla madre che lo polverizzerà per voi. Fatevi una dormitina quindi andate a seguire il sacrificio della madre; tornate indietro e tirate la cordicella per avere un altro frutto.
Andate a visitare l'anziano, uscite e andateci di nuovo (dovrebbe essersene andato).
Rubate la borsa e mostratela al ragazzo, ditegli di nascondersi e promettetegli che preparerete il suo amico per lui. Andate a parlare con le lapidi, dite che vi dispiace e mostrate la borsa, quindi nascondetela. Tirate la corda per rivelare l'ultima tomba, parlateci e poi piantate uno dei frutti.
Raccogliete il filo elettrico dalle cordine nella caverna con la culla, prendete la roba intorno all'altare e raccogliete un altro frutto che proverete a dare al guardiano del cibo. Prendete il legno e mettete il frutto in uno dei canestri.
Date tutti e tre gli oggetti al ragazzo, quindi andate a letto.
Quando vi svegliate andate all'altare e offritevi al posto del ragazzo... buon viaggio...

NIMDOK:
Parlate con tutti, entrate nell'edificio e parlate ancora con tutti i presenti.
Esaminate il poster del 1945, prendete il bisturi e andate alla recovery room per scoprire il passaggio segreto nel condotto di ventilazione. Prendete l'orologio e gli attrezzi da dentista... leggete le annotazioni e aprite il forno. Uscite, parlate con il prigioniero e dategli tutto quello che potete. Rientrate nell'edificio, prendete l'etere.
Usatelo sul paziente, prendete il barattolo (jar) e uscite dal passaggio segreto. Parlate con i prigionieri e uscite.
Leggete il messaggio sulla telescrivente, entrate nella stanza del Golem e premete il pulsante. Ora siete in grado di trovare lo specchio: esaminatelo e usate il muro con le facce che urlano per terminare la vostra missione.

TED:
Entrate nella stanza scura e attivate il monitor con il castello. Leggetevi il fascicolo che avete in inventario (questa volta contiene notizie utili) e andate alla stanza con il letto e il libro.
Leggetevi il diario e andate a parlare con Ellen. Cercate per trovare un pezzo di vetro e l'icona, quindi usate quest'ultima sulla porta rotta e spingete l'armatura per bloccare l'accesso.
Parlate con la cameriera, dormite con lei e continuate a parlarle fino a che non vi prometterà qualcosa.
Riparate il forno e parlate ancora con la ragazza, poi uscite

dalla cucina e ascoltate le ombre che parlano. Spingete una delle candele per scoprire il passaggio segreto, entrate e andate a parlare con la strega.
Entrate nella stanza con i libri di occultismo e leggeteveli tutti, specialmente quello con l'incantesimo. Imparatelo, tornate dalla strega e lanciate un incantesimo su di lei.
Raccogliete il gesso e chiudete il cerchio, quindi chiedete al demone di aprire la porta chiusa per la stanza della cameriera (in cambio potrete dargli un po' del vostro sangue o il pezzo di vetro).
Parlate ancora con Ellen e dovreste incontrarvi faccia a faccia con il diavolo.
Entrate nella stanza aperta ed esaminate la tappezzeria; tornate dal diavolo e parlate di nuovo con lui. Ammetterà di aver preso lui lo specchio e vi darà un piccolo aiuto; andate alla biblioteca e leggetevi la Divina Commedia di Dante per trovare lo specchio.

Prendetelo e datelo ad Ellen, poi mostratelo al diavolo che vi si avventerà contro.
Rompete lo specchio nel cerchio di protezione e chiedete che vi venga aperto il passaggio per il mondo di superficie.

LA FINE:
Da questo punto in poi è possibile risolvere il gioco in più modi diversi; noi ve ne proponiamo una, ma cercate di sperimentare anche le altre: ci sono molte sorprese ancora nascoste tra le pieghe della trama.
Scegliete Nimdok, accendete il computer e inserite il 1945.
Avviate il ponte e attraversatelo, poi usate il Summoning. Parlate con il demone e non permettetegli di usare l'Enthropy; parlate con i computer russi e cinesi poi andate dal vostro Ego e svegliatelo.
Parlategli e non appena vi viene data la possibilità di andarvene, fatelo.
Usate la Compassion su Ego e cercate di usare quanti più sentimenti umani positivi (Clarity per esempio) su Ego, Id e Superego per distruggerli.
Alla fine tornate dai demoni, parlate un po' e usate Enthropy.
I have no mouth, but I do not have to scream anymore...

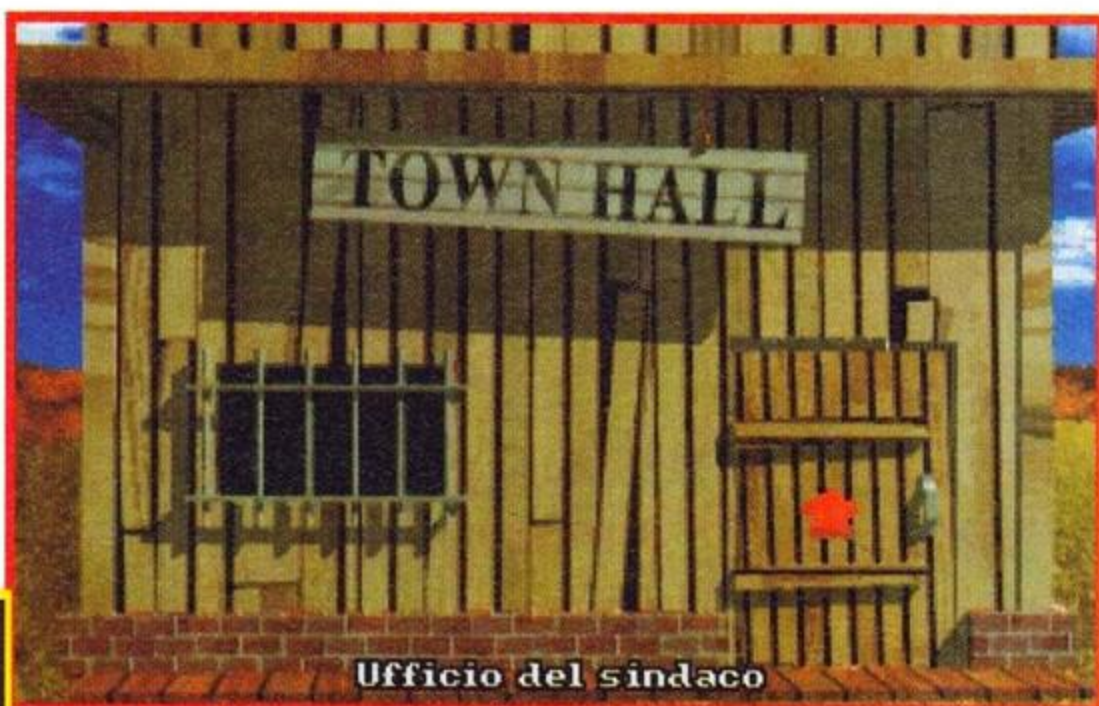
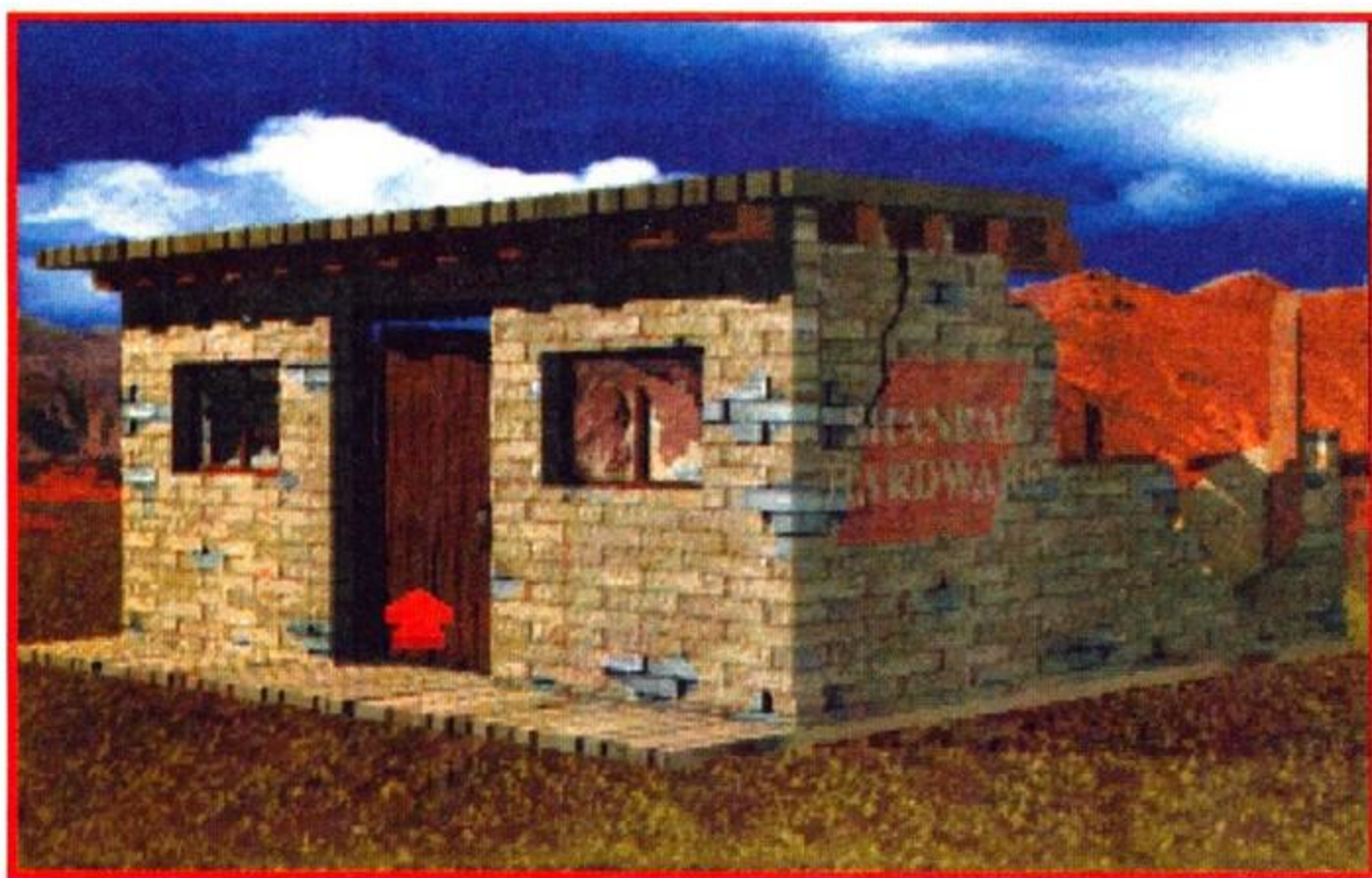
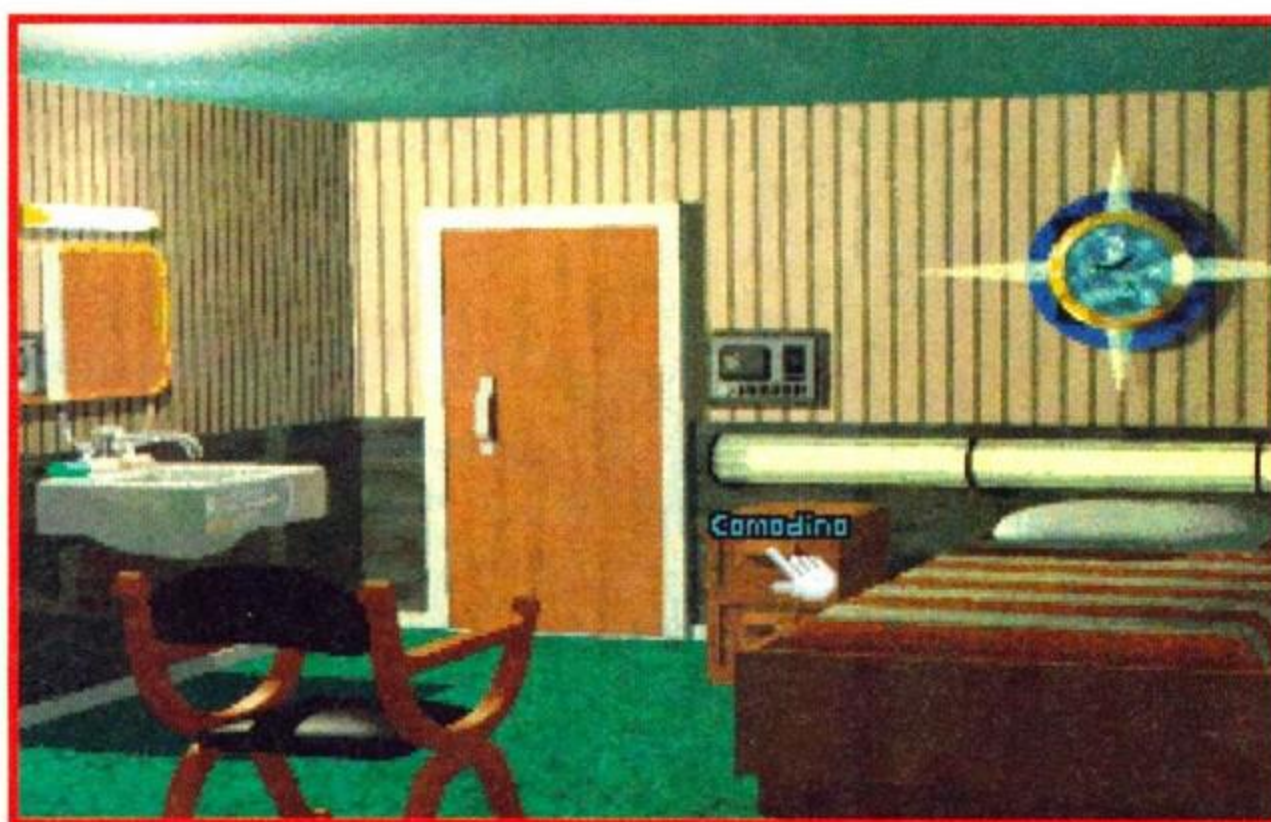
Antonio Perna

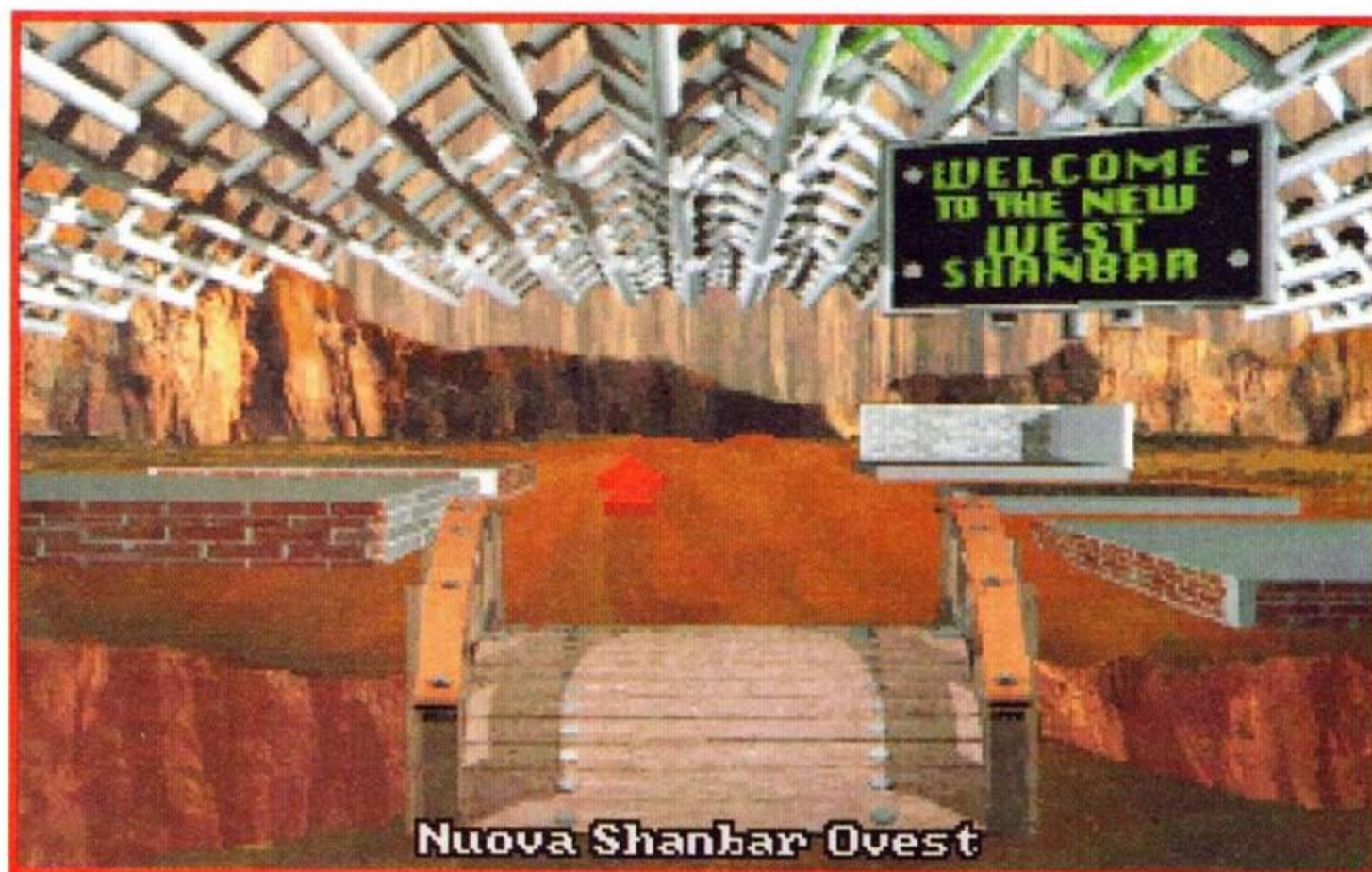
Return to ZORK

Con un grandissimo grazie a MARINA MELCHIORRE che mi ha aiutato nella soluzione.

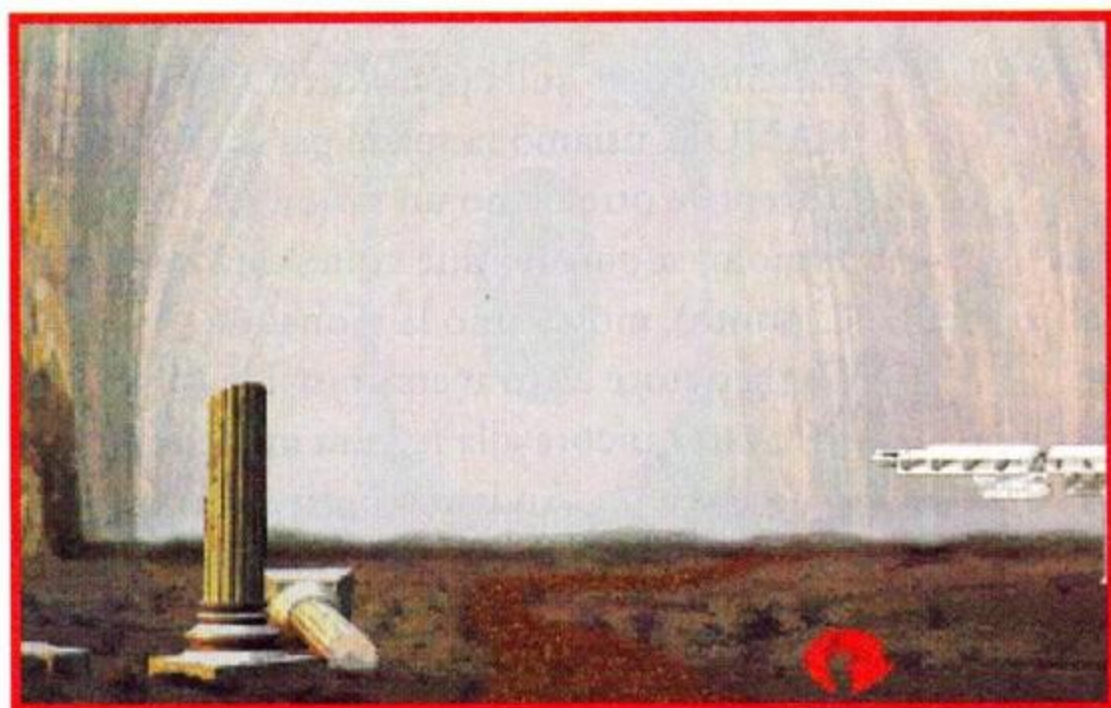
Siamo al passo di montagna, raccogliamo il sasso sulla sinistra e scagliamolo contro l'avvoltoio appollaiato sul cartello... centro! (2 punti). Esaminiamo il cartello e notiamo la pianta del legame. Usiamo il coltello e sradichiamo la pianta (1 punto) per averla viva e vegeta (ci servirà un po' più avanti nel gioco bella arzilla); una fotografia al passo (ricordiamoci di fare più fotografie possibile) e poi avanti, al faro, un'altra fotografia e quindi bussiamo alla porta del faro. Ora, all'interno, parliamo con il guardiano il più possibile per ottenere informazioni e poi saliamo le scale per vedere il panorama. Niente di particolare, eh? Scendiamo e salutiamo il guardiano del faro, usciamo e andiamo verso la strada che porta a Sud, fotografia, e torniamo indietro al faro; giriamogli intorno e troviamo uno steccato con un rampicante da tagliare con il coltello, quindi lo usiamo sulle assi di legno (il rampicante) per annodarlo e costruire una zattera (2 punti), clicchiamo sulla zattera ed eccoci in viaggio sul fiume; automaticamente saltiamo sul ponte (2 punti) e siamo arrivati a SHANBAR WEST. Qui ci sono quattro edifici, due a sinistra e due a destra. Il primo a sinistra è l'ufficio del sindaco, entriamo e, dopo il colloquio con il personaggio, diamo un'occhiata allo schedario, a tutti i cassetti (sono 3) e tutti i fogli, soprattutto il protocollo relativo al brindisi, tratto da un saggio di BOOS MYLLER. Ora usciamo e andiamo al primo edificio a destra, la scuola: bussiamo ma non risponde nessuno. Allora prendiamo il coltello dall'inventario e colpiamo la campanella in alto a destra; la Sig.ra PEEPERS sente il suono e ci apre la porta (2 punti). Siamo in ritardo? Innanzitutto faremo un piccolo esame e dobbiamo saper rispondere guardando sull'enciclopedia Frobozzica per trovare la risposta giusta (nella scatola del gioco originale): a questo punto eccoci un libro su cui fare annotazioni (automatiche), gentile omaggio della maestra. Passiamo al terzo edificio, il secondo sulla sinistra, il negozio di articoli da regalo; bussiamo: non risponde nessuno ed è chiuso. Ok, visitiamo l'ultimo edificio a destra, il negozio di ferramenta, entriamo e prendiamo la manovella in basso a sinistra e la scatola davanti a noi, poi prendiamo i topi (che sono infetti) e li mettiamo nella scatola immediatamente. Ora, dal ponte, facciamo dietrofront e, guardandolo, usiamo il cursore con la freccia in giù per andare a trovare (sotto il ponte) il ragazzo vagabondo e cerchiamo di essere gentili (lui vorrebbe andare in un posto felice, un luogo dove potersi divertire). Lasciamo il ragazzo e andiamo a sinistra, al vecchio mulino. Entriamo e siamo alle prese con l'ottimo bevitore di segale, Mr. BOOS, che immediatamente ci offre un bicchiere. Versiamo il contenuto del bicchiere nella pianta alla nostra sinistra e poi clicchiamo su Boos per fare un brindisi (1 punto) e beviamo. A NOI !!! fine frase 1. Altro bicchiere, altra versata nella pianta e cliccata su Boos... CHI E' COME NOI... e beviamo. Fine frase 2. Altro bicchiere, stesso discorso di prima verso la pianta (poveretta) e altro brindisi.

Passo di montagna

Ringhiera

Ufficio del sindaco

BEN POCHI... e beviamo. Ennesimo bicchiere e, prima di brindare, chiediamo le chiavi e lui ce le lancia (2 punti). Ora usciamo dalla porta a sinistra, raccogliamo la chiave e clicchiamo sul cuneo del mulino (2 punti). A questo punto rientriamo da Boos, facciamo quattro brindisi consecutivi (utilizzando sempre l'amica pianta sulla sinistra) e stendiamo il nostro accanito bevitore di segale. Si apre una botola, raccogliamo la borraccia vuota e scendiamo a vedere cosa c'è. Una porta chiusa con un lucchetto. Prima di aprirla con le chiavi dateci da Boos, torniamo indietro al paese e andiamo al negozio di articoli da regalo, apriamo la porta con la chiave trovata vicino all'automobile di Boos (1 punto), prendiamo la batteria sullo scaffale e guardiamo nel registratore di cassa dove troviamo delle monete e due biglietti per andare alla favolosa Dizzyworld. Usiamo la batteria con il TELE-ORBE e andiamo a fare la seconda visita al ragazzo vagabondo sotto il ponte, gli regaliamo i biglietti per Dizzyworld e lui ci dà un portafortuna (2 punti). Adesso possiamo tornare al vecchio mulino e, nonostante l'invito alla bevuta di Boos, scendere nella botola; usiamo le chiavi per aprire la porta e abbiamo trovato un altro mulino (2 punti), l'entrata per SHANBAR EAST. Porta a destra e poi diritto. Primo edificio sulla sinistra: l'emporio è chiuso. Secondo edificio sulla sinistra: armeria di MOODOCK. Entriamo, clicchiamo sulla scacchiera e, una volta vinto il giochetto (2 punti molto facili), prendiamo la spada arrugginita e ricordiamoci di raccogliere il gettone lanciatoci da MOODOCK. Andiamo al negozio del fabbro (secondo edificio sulla destra), diamogli la spada e lui accetta volentieri l'incarico (2 punti). Ora, alla locanda di ISENOUGH, parliamo con MOLLY alla reception, mostriamogli le fotografie e sentiamo un po' di commenti; poi diamole qualche moneta per pagarci una stanza (2 punti) e saliamo alla camera n° 1 con l'ascensore di servizio. C'è un lavello, un comodino e un monitor (meglio non toccarlo). Fatta la visita alla nostra camera, scendiamo e andiamo all'inceneritore, terzo edificio sulla sinistra. Ci sono due leve; se traffichiamo un po', riusciamo a morire e ricominciare il gioco, meglio lasciar perdere e tornare dal fabbro, lui ci chiede due zork per la riparazione della spada e noi glieli diamo. Torniamo all'entrata di SHANBAR EAST, facciamo inversione e ci troviamo a NUOVA SHANBAR OVEST; un cartello di benvenuto ci accoglie.

Andiamo subito a sinistra (prima di passare il ponte) e ci troviamo da BEN; mostriamogli la fotografia di MOLLY e lui ci dirà che aveva una ragazza e ci consegna una lettera (2 punti). Altri 2 punti si possono fare cliccando sul nodo che ha fra le mani BEN che così ci insegna a fare il famoso "NODO DELLA MUCCA". Per quanto riguarda il noleggio di una delle sue due barche, non abbiamo abbastanza soldini, torneremo più tardi. Per il momento torniamo al ponte, passiamolo e arriviamo al monumento commemorativo all'eroe dove non c'è nulla di interessante. Andiamo a destra per arrivare al monumento commemorativo agli imbecilli; alla base c'è un libro scritto in lingua Zorkiana antica che prendiamo. Proseguiamo a sinistra ed eccoci alla fattoria SNOOT. Entriamo dalla finestra, visto che alla porta non risponde nessuno, e ci troviamo nel salotto. Procediamo per la porta sulla parete davanti a noi sulla sinistra, il bagno. Incontriamo REBECCA e un bel cazzottone (giusto, l'abbiamo disturbata in un posto e un momento sbagliato); comunque sa che siamo dalla sua parte e ci lascerà prendere qualsiasi cosa ci possa servire. Torniamo in salotto e proseguiamo per la cucina, davanti a noi.

Prendiamo il termox sul tavolo (1 punto), la carne congelata nel frigorifero (1 punto) e torniamo in salotto. Porta a destra, camera da letto, prendiamo lo specchio di REBECCA sul comò, specchio altamente riflettente (1 punto). Torniamo in cucina, prendiamo il pezzo di sapone vicino al lavello (1 punto) e mettiamolo nel lavello, apriamo l'acqua (1 punto) e poi usiamo il regalo portafortuna del ragazzo vagabondo con il lavello (lo laviamo) e scopriamo di avere un pezzo di disco (2 punti). Dal salotto, la porta a sinistra è sbarrata da ALEXIS, il cane di REBECCA. Niente da fare qui. Usciamo e andiamo a destra, al silo di REBECCA, usiamo la manovella con il chiavistello del silo e giriamo in senso orario: carote, carote, tante carote (1 punto). Prendiamone un po'. Andiamo a destra, al ranch di PUGNEY. Bussiamo alla porta a destra (finestra), usiamo un tono mellifluo e lui ci permette di prendere la scatola consegnatagli erroneamente. Chiediamo del libro ma lui non può tradurlo. Bene, lasciamo il mister e prendiamo la scatola di reggiseni davanti alla porta (1 punto), poi andiamo dalla mucca, a sinistra, nel capannone blu. Non la possiamo mungere visto che sì, avremo il cuore caldo, ma le mani sono fredde. Per riscaldarcele, prendiamo il fieno davanti alla mucca, mettiamolo nell'inventario, poi usiamo il fieno e abbandoniamolo vicino alla pancia della mucca. Usiamo i fiammiferi, accendiamone uno e usiamolo sul fieno (2 punti) che si accende, clicchiamo sul fieno per riscaldarci le mani (2 punti), usiamo il termox per mungere la mucca (5 punti). Poi diamo da mangiare le carote alla mucca (2 punti). Ora si torna in città, si va all'inceneritore, si prosegue al bivio verso sinistra e incontriamo REBECCA: chiediamole del libro e poi proseguiamo per le rovine. Raccogliamo le piastrelle sulla sinistra e camminiamo verso sinistra trovandoci all'entrata di un bosco con il cartello "N"; dietrofront, per trovarci al cartello "S", dritto sotto gli alberi e raccogliamo la cornice. Ora usiamo le piastrelle con la cornice ed esaminiamo il rompicapo: L'ACQUA INVISIBILE DELLE CASCATE SI MESCOLA CON STERCO DI PIPISTRELLO E SI OTTIENE UNA POZIONE PER... (15 punti). Leggendo le parole in stampatello grande troviamo: CERCA GLI ALTRI TRE PEZZI SOPRA IL TERRENO DOVE CIO' FU TROVATO. Dietrofront e alle rovine troviamo il frammento di disco e le pietre di illuminite.

Inceneritore

Andiamo a sinistra e siamo alla foresta degli spiriti. Allora: 1 verso nord, 1 a destra (per voltarci a est), 1 verso est, un'altra volta verso est, 1 a destra (per voltarci a sud) e 1 a sud per arrivare all'albero delle monete dove usiamo la spada e poi raccogliamo un po' di dinero (e la nostra spada si è rotta: ma allora il fabbro ci ha turlupinato !!!). Poi verso il basso, clicchiamo a destra per voltarci verso ovest, 1 verso ovest, giriamo a destra, 1 verso nord, giriamo a sinistra, 2 verso ovest, giriamo a sinistra, 1 verso sud, giriamo a destra e 1 verso ovest. Siamo alle prese con l'arciere al quale offriamo il termox con dentro il latte; lo curiamo così dalla sua cecità (2 punti) e a questo punto raccogliamo sulla destra gli oggetti abbandonati: l'arco, le frecce e il termox. Ripartiamo; giriamo a destra, 2 verso nord, giriamo a sinistra, 1 verso ovest e siamo al buio. Accendiamo immediatamente un fiammifero e poi clicchiamolo sulla fata, parliamole gentilmente e lei ci regalerà la polvere fatata (2 punti). Si riparte: 1 verso ovest, giriamo a destra, 3 verso nord, giriamo a destra, 3 verso est, giriamo a destra, 1 verso sud e siamo allo spirito dell'albero. Ascoltiamo le sue canzoni e poi parliamogli in tutti i modi consentiti (gentile, affascinato, ecc...). Il tutto verrà annotato automaticamente sul quaderno della maestra e sul registratore. Quindi due cliccate verso il basso, giriamo a sinistra, 2 verso est, giriamoci a destra, 1 verso sud, giriamo a sinistra, 1 verso est. C'è un mucchio di

Nuova Shanbar Ovest

foglie davanti a noi; prendiamo il rompicapo e usiamolo con il mucchio di foglie per far scattare le trappola (1 punto). Si prosegue diritto davanti a noi, giriamo a sinistra, 4 volte a nord. Arrivati al monumento al cinghiale prendiamo la spada per colpirlo ma... questa spada non vale una cicca, dobbiamo tornare dal fabbro seguendo tutta la strada fatta fino ad ora. A voi l'onore del ritorno... Arrivati in città!? Bene, andiamo dal fabbro, parliamogli minacciosamente e lui ci darà un tagliando per recuperare la nostra spada dei nani. Chi ce l'ha? BEN, quello delle barche alla sinistra del ponte di SHANBAR EST. Basterà dargli il tagliando ed ecco la spada (5 punti). Ora possiamo tornare alla foresta e andare fino al cinghiale che dobbiamo colpire 3 volte con la spada dei nani; c'è qualcosa nella statua (1 punto), un altro pezzo di disco (1 punto) che mettiamo nell'inventario. Una cliccata in giù, giriamo a sinistra, 1 verso ovest, giriamo a destra, 1 verso nord, giriamo a sinistra, 4 verso ovest, giriamo a sinistra, 1 verso sud, giriamo a destra, 2 verso ovest, giriamo a destra, 1 verso nord, giriamo a sinistra, 2 verso ovest e siamo al ragno, l'uscita. Fin qui ci siamo arrivati; peccato che non possiamo passare, ci manca qualcosa. E allora, si torna indietro (mi arriveranno i vostri pensieri, lo so) fino a SHANBAR EST e si va dal fabbro. Chiediamogli del libro e, in cambio di 2 monete, lui ci leggerà qualcosa per poi ridarci indietro il libro e una moneta. Ora andiamo di nuovo all'hotel e riprendiamo la stanza n°1 pagando il giusto a MOLLY. Saliamo e usiamo la borraccia argentata con il lavello per riempirla di acqua, quindi mettiamo le pietre di illuminite sul comodino (2 punti) e diamo un'occhiata al monitor premendo l'interruttore (2 punti); tra l'altro possiamo vederci un comunicato commerciale premendo il sintonizzatore e cliccando sul video.

A questo punto clicchiamo sull'interruttore per riaccendere la luce, zoom indietro, raccogliamo l'illuminite e scendiamo nella hall. Usciamo in strada per recarci all'inceneritore. Usiamo la leva 1, prendiamo la scatola di reggiseni e scagliamola in alto contro l'inceneritore, poi usiamo ancora la leva 1 ed infine la leva 2. Esaminiamo il cassetto che si è aperto e notiamo il filo metallico rovente (2 punti). Usiamo la borraccia riempita d'acqua nella stanza dell'albergo e versiamo l'acqua sul filo (2 punti). Ora possiamo prenderlo e andare all'emporio, inserire il filo metallico nella serratura e così aprire la porta.
Entriamo e vediamo la scatola di cereali proprio lì davanti a noi.
Prendiamo un ratto che gira nei dintorni, mettiamolo nella scatola e agitiamo il tutto.
Riguardiamo la scatola per scoprire un fischietto in omaggio (2 punti). Abbandoniamo il ratto e teniamoci il fischietto. A questo punto possiamo tornare da BEN, quello delle barche e noleggiarne una. Diamo le monete a BEN ma purtroppo non sono sufficienti; dobbiamo tornare all'albero delle monete nella foresta, colpirlo con la spada e raccogliere quanto ci serve. Tornati da BEN, stessa operazione e questa volta riusciamo nell'intento (2 punti). Il motore non va e quindi non si può partire, ci vuole del grasso. Torniamo all'emporio, prendiamo i ratti e mettiamoli nella scatoletta di legno; li useremo sul motore della barca di BEN per partire (2 punti) e arrivare alla capanna della strega ITAH. Per prima cosa abbandoniamo la carne marcia e poi entriamo dalla strega, siamo gentili e poi parliamole sospettosi. Chiediamole del libro e successivamente diamole la lettera sigillata, lei la aprirà, prenderà la nostra barca e ci darà il permesso di prendere il suo bastone (2 punti). Lasciamo stare la gabbia del pipistrello e usciamo verso le paludi. Usiamo il bastone per tastare il terreno (ovviamente non proseguiamo dove il bastone affonda) e finalmente usciremo dalla palude (5 punti) mentre la nebbia si chiuderà dietro di noi. Ci ritroviamo a SHANBAR, torniamo da BEN e diamogli moneta per noleggiare ancora la barca. Andiamo di nuovo dalla strega e chiediamole della mappa e della foresta mormorante ottenendo il permesso di usare i pipistrelli che prendiamo (2 punti).

ILLUMINITE

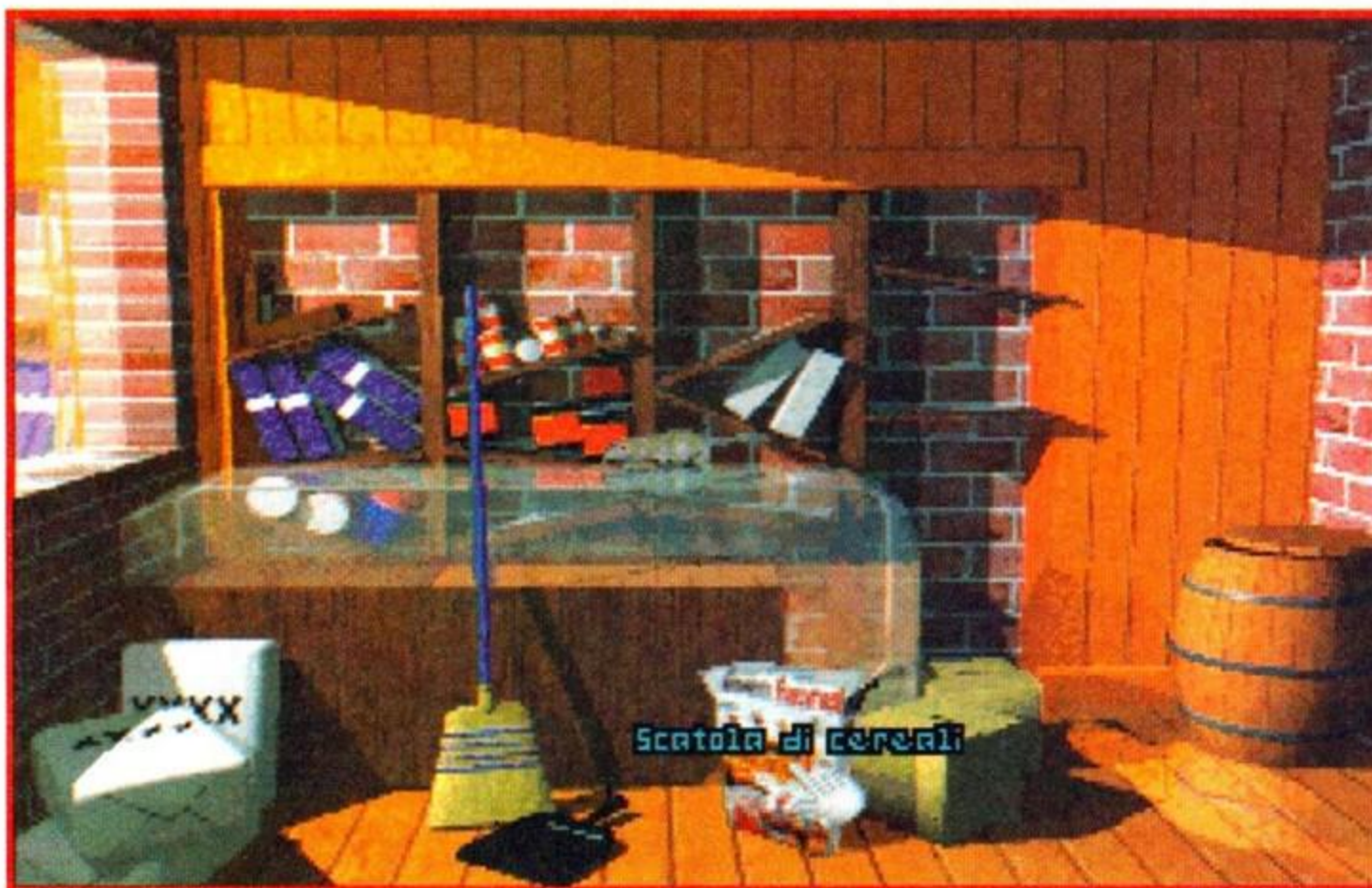
Originariamente considerata inutile. L'illuminite è attualmente utilizzata su vasta scala per le costruzioni sotterranee. Pregiata per le sue qualità grue-repellenti, la normale illuminite perde gradatamente la sua luminosità in seguito ad una lunga esposizione alla luce del sole e/o all'acqua.

FOLLIA DI FIBO

Nota anche con il nome di L'AGGREGATO. Il Minatore Nano Fibo trovò uno strano oggetto, un grosso pezzo di Illuminite. Prima che si scoprisse come utilizzare l'illuminite, tutti gli risero dietro e la chiamarono la Follia di Fibo. L'illuminite è ora uno dei prodotti principali delle miniere dei Nani.

Zoom indietro

Usciamo dalla caverna per recuperare la bistecca andata a male e ritorniamo alla palude che è da riattraversare allo stesso modo di prima. Andiamo alla fossa degli avvoltoi seguendo la strada che passa dal monumento all'eroe, quindi a sinistra per il monumento degli imbecilli, a destra per il ranch di PUGNEY, a sinistra per la stalla

blu e poi ancora a sinistra. Prima di entrare nelle fosse usiamo la polvere fatata del sacchetto verde sulla bistecca andata a male (2 punti), poi prendiamo la carne e lanciamola verso le fosse. Gli avvoltoi escono, se la mangiano e si addormentano (2 punti). Entriamo e prendiamo l'artiglio sulla sinistra, il leggendario artiglio del ritorno. Siamo un po' stanchi, non vi pare? Torniamo all'hotel per farci un pisolino, paghiamo la stanza... no, non paghiamo, ci mancano soldi ma noi sappiamo dove trovarli; si ritorna all'albero delle monete nella foresta degli spiriti (lascio fare a voi questo viaggetto). Fatto? Allora, si paga e si va alla solita camera n°1, si mette l'illuminite sul comodino e si spegne l'interruttore del monitor (2 punti): altro sogno. Alla fine torniamo da MOLLY nella hall e facciamole vedere un po' di fotografie, poi torniamo a SHANBAR OVEST dove faremo vedere le fotografie e il libro sia a Miss PEEPERS sia al SINDACO. Fatto questo torniamo sui nostri passi e andiamo ancora a SHANBAR EST. Andiamo avanti fin dopo l'inceneritore e, al bivio, andiamo a destra per arrivare alla foresta mormorante. Prima di entrare liberiamo i pipistrelli dalla gabbia; dovremo seguirli per uscire dalla foresta. Raccogliamo lo sterco verde dei nostri bravi animaletti ed entriamo nella foresta che dice: tre squilli inizio, due squilli ritorno. Quando la nostra visuale diventerà più buia, prendiamoci una buona dose di latte dal termox e pian piano (sempre seguendo i pipistrelli o lo sterco verde) riusciremo ad uscire trovando il molo del traghettatore. Chiamiamolo suonando la campanella tre volte (1 punto), mostriamogli senza dargliela la moneta dataci da MOODOCK al negozio di armi (2 punti) e saremo trasportati dall'altra parte del lago, sull'isola del traghettatore. Eccoci alla baracca di KANUK. Entriamo, leggiamo i disegni blu sulla destra, prendiamo la pergamena sulla sinistra in basso (l'incantesimo dell'ANES PLATYRHINCHOS) e clicchiamola sull'anatra; leggiamo la pergamena all'anatra trasformandola in KANUK (2 punti), chiediamogli del libro e poi della bottiglia

grande sullo scaffale verde alle sue spalle e verremo rimpiccioliti per andare sulla nave a cercare il pezzo di disco. Andiamo prima verso l'alto per leggere quattro numeri, entriamo poi dalla porticina della nave, raccogliamo lo straccio e andiamo alla cassaforte sulla destra del letto, apriamola con la combinazione (i quattro numeri di prima, 9 4 2 7) (2 punti), raccogliamo il pezzo di disco e il metallo arrugginito che lustriamo con lo straccio. Badiamo bene di avere in mano il pezzo di metallo ora lucido e usciamo dalla bottiglia per ritrasformare in anatra il nostro bravo KANUK (5 punti). Usciamo dalla casupola, mettiamo in inventario il pezzo di metallo e guardiamo il battente rosso sulla porta della casa di KANUK, usiamo la spada per far leva sul battente e otteniamo un magnete. Torniamo al molo, suoniamo due volte la campanella (1 punto), mostriamo la moneta al traghettatore e attraversiamo il lago per ritrovarci ancora alla foresta mormorante.

Andiamo però al molo, prendiamo il magnete, usiamolo con il fischietto, soffiamo nel fischietto... arriva un avvoltoio (1 punto) che ci porterà dove noi vogliamo e cioé in città, dobbiamo tornare all'hotel. Entriamo da MOLLY ma non abbiamo abbastanza soldi per affittare la stanza, altra visita alla foresta degli spiriti e all'albero delle monete (ce ne fosse uno vicino a casa mia !!!). Inutile dire come arrivare, giusto invece dire che da ora basta cliccare sulla mappa per farsi portare dall'avvoltoio ovunque noi desideriamo. Allora; affittiamo la stanza, sempre la n°1, e facciamoci il nostro bravo pisolino ricordandoci di mettere l'illuminite sul comodino (2 punti). Dopo il sognetto, usciamo dall'albergo, clicchiamo la mappa e facciamoci portare al ranch di PUGNEY, proseguiamo per la capanna blu (quella della mucca) e andiamo a sinistra per incontrare REBECCA e farle un po' di domande in generale, quindi clicchiamo sulla mappa e facciamoci portare al monumento per gli imbecilli, da qui a sinistra alla fattoria e poi ancora a sinistra e avanti diritto; siamo alla scogliera della depressione, prendiamo la corda davanti a noi e clicchiamola sull'albero, annodiamo (2 punti) e siamo pronti, o quasi, per la discesa. Prima però annotiamo la posizione sul registratore delle barzellette raccontateci dalla strega, il sindaco, Rebecca, Blacksmith e Canuk. Fatto? Ok, scendiamo, passiamo il cartello dove parla della pianta presa all'inizio dell'avventura (spero per voi che sia viva!!! lo deve essere se avete seguito le mie istruzioni), e raccontiamo quattro

barzellette (2 punti cadauna) per poi ricevere un pezzo di disco, il quinto (1 punto); usciamo, prendiamoci la corda e usiamo il nostro avvoltoio nel solito modo per farci portare al faro. Quale onore, sembra quasi di essere tornati all'inizio del gioco. Andiamo alla porta e mostriamo al guardiano l'illuminite; lui ce ne porta via un pezzo (2 punti) e a questo punto chiediamogli qualcosa a proposito dei pezzi di disco e lui ci dà il pezzo mancante e ci dice di portarlo al tempio di BEL NAIRE. Andiamo di sopra, prendiamo la corda e clicchiamola sulla ringhiera, facciamo il nodo della mucca (1 punto), ora prendiamo l'artiglio di avvoltoio e annodiamolo sulla corda (2 punti). Clicchiamo sulla corda e lanciamola (2 punti) per ottenere un bel ponte a corda doppia che ci permette di arrivare al tempio. Qui chiediamo tutto quello che si può alla SANTA DONNA e poi mostriamole la nostra spada in modo tale che possa benedirla. A questo punto usciamo dal tempio e torniamo al faro, recuperiamo l'artiglio e la corda e quindi usiamo il nostro caro avvoltoio per farci riportare al tempio. Prendiamo l'altra strada e arriviamo alle miniere dove ci verrà donato un bell'elmetto e spiegato come fare per arrivare alle sette statuette delle rovine antiche. Prendiamo il carrello e... sinistra, destra, diritto, destra, sinistra, destra, diritto, destra, sinistra, sinistra, destra e diritto. Siamo arrivati (10 punti). Ah, sì, ci siamo dimenticati lo scudo all'entrata del tempio (usiamo la mappa, l'avvoltoio e andiamo a prenderlo, poi torniamo alle rovine antiche). Dunque, diamo alla prima statua sulla sinistra il bastone della strega, alla seconda l'artiglio dell'avvoltoio, alla terza il termox, quella in centro niente, alla quarta statua la scatola e l'elmetto, alla quinta lo scudo e all'ultima statua a destra il tele-orb. Mettiamo il disco di metallo formato dai 6 pezzi nel centro del recipiente e schiacciamo il pulsante verde per un bel balletto dei nostri atleti e la formazione di un disco di FROBOZZ nuovo fiammante che recuperiamo insieme a tutti gli oggetti usati sulle statue. Possiamo recarci alle caverne dei TROLL (solito sistema). All'entrata, uno scheletro, guardiamolo. Toh, una freccia a sinistra, una verso l'alto e una verso il basso. Indossiamo l'elmetto, la fonte di luce per le caverne, e entriamo. La prima guardia: prendiamo la spada e usiamola con la guardia verso sinistra (come ci ha scritto lo scheletro)... fuori la prima (1 punto). Andiamo avanti per incontrare la seconda guardia e usare la spada verso l'alto (1 punto) ed infine la terza guardia con la spada verso il basso (1 punto). Proseguiamo e becchiamo il capo, parliamogli minacciosamente e lui fuggirà lasciandoci una collana come gentile omaggio, la collana della paura (2 punti). A cosa ci serve? Per far fuori il ragno nella foresta degli spiriti!!! Andiamoci, rifacciamo tutto il percorso all'interno e arriviamo al ragno. Usiamo la collana e mostriamola al ragno che se là dà a gambe (2 punti), quindi usiamo la spada e colpiamo la ragnatela (1 punto)... la strada è libera. Diga per il controllo delle inondazioni n°3. Saliamo al piano superiore e usiamo la borraccia d'argento con la parete posteriore della cascata. Riempiamo la borraccia di acqua e poi mettiamoci dentro lo sterco verde di pipistrello per ottenere la pozione dell'invisibilità (2 punti). Prendiamo il nostro avvoltoio e facciamoci portare alla scogliera della depressione, facciamo dietrofront e poi andiamo a sinistra al passaggio bloccato, usiamo il disco di FROBOZZ e lanciamolo per infrangere la barriera dell'illusione (15 punti). Ok, percorriamo il sentiero e siamo alla cittadella di ZORK. In alto una mano blu; prendiamo l'arco e usiamolo con le frecce, scagliamo la freccia alla mano blu e apriamo il portone, entriamo e incontriamo il capo degli orchi. Beviamo la pozione dell'invisibilità dalla borraccia d'argento, usiamo il registratore con l'abbaiare di ALEXIS (il cagnolino della casa di REBECCA) per spaventare l'orco che se ne va (5 punti). Andiamo avanti e ci troviamo alle prese con il ponte che in questo momento non è attraversabile. Liberiamoci (lanciandoli) di qualche oggetto che non ci serve più, tipo chiavi, carote, scatola ecc... tenendoci sicuramente la mappa, le fotografie, la macchina fotografica, il registratore e il libro delle note. Ora il ponte è sicuro, lo passiamo e (5 punti) siamo al cospetto di MORPHIUS e il giochetto già fatto in precedenza. Questa volta però abbiamo il pezzo contrario ed è facilissimo perdere ed essere trasformati in statua. Ok, scontro finale: ogni volta che non possiamo più muovere clicchiamo sul basso dello schermo per "passare" e costringere MORPHIUS a muovere. Può essere utile dichiararvi le mosse che ho fatto io per vincere (partendo dal presupposto che il mio pezzo si trova nella casella A1): Eccovi la sequenza: A1-B3-D2-B1-A3-C4-B2-A4-C3-A2-C1-D3-B4-C2-D4. L'avventura è finita, guardatevi il finale e poi aprite la confezione della prossima. Ricordatevi che potete sempre contare su di me, ciao ciao!

Marco Barbieri

DUKE 3D senza segreti

I vari livelli della versione shareware di questo incredibile sparatutto in 3D sono letteralmente zeppi di zone segrete e di bonus. Il buon Dottor Kernal, ormai stufo di essere sommerso ogni giovedì dalle telefonate di lettori disperati per non riuscire a risolvere al 100% ogni livello, si è armato di santa pazienza ed ha completamente "sventrato" il primo episodio shareware...

• LIVELLO 1

Area Segreta 1: Dopo esservi catapultati giù dal tetto, immediatamente alla vostra destra uno dei "tigrotti" alieni aprirà il fuoco contro di voi. Uccidetelo e saltate sulla cassa. Saltate sul davanzale inclinato e poi dentro la finestra: troverete una stanza segreta.

Area Segreta 2: Una volta entrati nella stanza dell'area segreta 1, dietro al poster si trova un'altra piccola zona segreta.

Area Segreta 3: Tornando sul davanzale inclinato dell'area segreta 1, potete saltare sul muro di destra che regge la scritta "Innocent?". Qui troverete delle munizioni per il lanciamissili. Oh yeah!

Area Segreta 4: Nel bar del cinema a luci rosse, andate davanti al registratore di cassa e premete la barra spaziatrice: si aprirà una porta segreta in alto a destra.

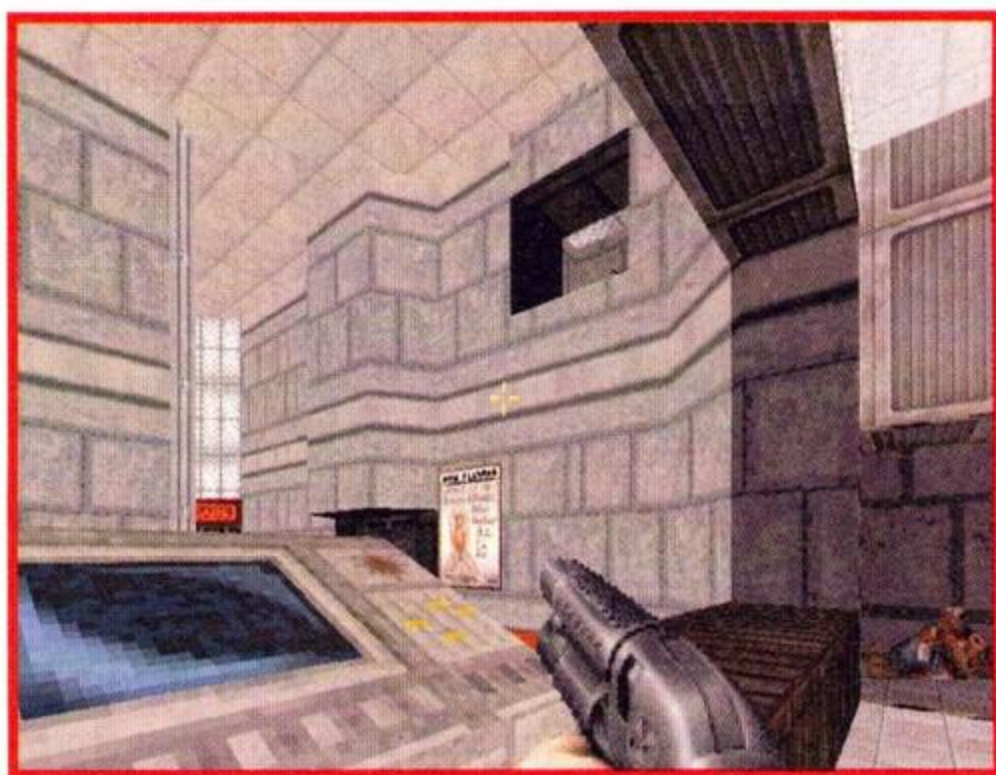
Camminate sotto la porta appena aperta "attivando" il muro sottostante. Dopo un po' di tentativi (mentre vi spostate leggermente sulla destra) si attiverà un ascensore che vi alzerà fino a portarvi all'altezza della porta appena scoperta.

Area Segreta 5: Nella stanza di proiezione troverete una porta segreta sul muro a fianco dell'estintore. Quest'area è anche raggiungibile dal bagno: dopo aver mazzulato gli alieni, saltate sulla parte sinistra del muro in cui sono incassati i water e sparate sulla grata.

Area Segreta 6: Sempre nella stanza di proiezione, saltando sopra il proiettore attiverete una porta nascosta la cui zona contiene un alieno e delle munizioni per il lanciamissili.

Area Segreta 7: Dopo aver aperto lo schermo cinematografico e iniziato la proiezione, sparate un missile o lanciate una bomba contro lo schermo, così da potervi aprire un varco verso la zona segreta nascosta lì dietro.

Area Segreta 8: Questa è senz'altro l'area segreta più difficile da trovare di tutto il gioco! Vicino alla palma posta a fianco dell'entrata del cinema è nascosta una stanza come quella dell'area segreta 1. Il modo più semplice per entrare è quello di usare il jetpack posizionandosi di fronte al muro e con la palma alle spalle. Salite di un piano e cercate di entrare nelle finestre. Con

un po' di fortuna e dopo qualche tentativo riuscirete a beccare la finestra giusta... Altrimenti, una volta arrivati sul ponte che porta all'uscita del primo livello, buttatevi giù stando a destra contro il muro: cadrete su uno stretto cornicione che fa il giro di tutto il palazzo. Arrivati di fronte alla palma, saltateci sopra (non è una cosa facile...) e poi giratevi verso l'edificio.

Dovete saltare dentro la finestra esattamente di fronte a voi. Buona fortuna...
Area Bonus 1: Entrati nella stanza segreta 1, se uscite da una delle finestre poste sull'altro lato del palazzo potrete camminare sulla destra (passando sull'area inclinata) fino ad un atom healing.
Area Bonus 2: Saltando sul cestino dei rifiuti posto a sinistra dell'ascensore che porta in sala-giochi, potete aprire un'area bonus "usando" il muro di fronte a voi. Qui troverete delle ottime bombe a mano!
Area Bonus 3: Arrivati alla sala-giochi, giocando a Duke Nukem II farete aprire uno sportello segreto che contiene uno holoduke.
Area Bonus 4: Per raggiungere quest'area avrete bisogno necessariamente di un jetpack. Attivate il jetpack di fronte all'entrata posteriore del cinema. Proprio in cima al palazzo troverete un'apertura protetta da due cannoncini automatici. All'interno di essa troverete un altro jetpack e un po' di munizioni...
Area Bonus 5: All'interno del condotto di aerazione che conduce dal bagno alla stanza segreta, lanciate una bomba nell'angolo a 90 gradi che il passaggio crea metà percorso. Si aprirà una piccola nicchia contenente un altro holoduke. Attenti al fuoco!

• LIVELLO 2

Area Segreta 1: Nel sexy shop uno degli scaffali del muro di destra si può spostare. Al suo interno troverete delle bombe a mano e un giubbotto antiproiettile.
Area Segreta 2: Vicino alla cassa, dalla parte opposta della porta corazzata da aprire con la combinazione, sopra allo scaffale si cela uno scompartimento segreto contenente uno holoduke.
Area Segreta 3: Superata la porta con la combinazione, appena prima dell'ascensore, nascosta nel buio si estende una zona segreta accessibile attraverso uno stretto corridoio posto sulla destra. Per far fuori il poliziotto alieno un ottimo metodo è quello di far rimbalzare una bomba contro il muro dell'intersezione a T della stanza segreta e poi di far saltare tutto in aria.
Area Segreta 4: Nel bagno della discoteca, dietro al water, c'è una porta segreta che consente l'entrata

in una sezione delle fogne. Attivatela "usando" la tazza. All'interno troverete un sacco di power-up. In questa sezione è possibile entrare anche facendo esplodere il tombino posto tra le rovine dopo la distruzione del palazzo: attenzione però al fatto che potrete uscire di qui solo se già possedete un jetpack...
Area Segreta 5: All'interno dell'area da ballo della discoteca, salendo sul divano posto nell'angolo a sinistra entrando, si aprirà alle vostre spalle (dietro alle due ragazze che ballano) una porta segreta, accessibile correndo immediatamente sul posto e saltando sulla pedana rialzata.
Area Segreta 6: All'interno dell'area da ballo della discoteca, nell'angolo a destra entrando, troverete un condotto dell'aria che vi porterà nel retropalco. Usate le bombe per liberare il backstage dai mostri nemici, rimanendo tranquillamente nascosti nel condotto.
Area Segreta 7: Una volta aperto il palco, dalla sopraelevazione centrale che porta al retro del locale potrete saltare su una passerella laterale che nasconde un paio di visori notturni.
Area Segreta 8: Una volta giunti nell'attico, appena prima di essere imprigionati, potrete notare una sezione di muro illuminata sulla vostra sinistra. "Usatela" per aprire un ripostiglio segreto che nasconde una cura.
Area Bonus 1: Nel bagno del sexy shop, cliccando sulla macchinetta per asciugarsi le mani, si aprirà uno scompartimento segreto tra il lavabo e il water, contenente un utile oggetto.

• LIVELLO 3

Area Segreta 1: Sotto alla sedia elettrica si trova una piccola area in cui troverete un utilissimo fucile a pompa. La zona è attivabile premendo il pulsante di sinistra nella stanza delle guardie.
Area Segreta 2: Entrati nel tempio, spaccate le due vetrate e premete la pietra posta al centro dell'altare: si aprirà una stanza segreta dietro all'altare stesso, in cui potrete vedere che fine fanno in questo gioco i disgraziati space marine di Doom.
Area Segreta 3: Sempre nel tempio, date le spalle al muro di entrata e vedrete in alto e al centro un pulsante. Sparategli per attivarlo e verrete portati in alto da un ascensore nascosto. Di fronte a voi

troverete un uomo incappucciato "appeso per lo collo fin che morte non intervenga": sparategli senza pietà per impadronirvi del suo atom healing.

Area Segreta 4: Nella cella potete spostare il letto per entrare in un corridoio segreto. Nella stessa stanza, potete entrare in un ripostiglio buio: attivando il visore notturno, potrete leggere un importante messaggio.

Area Segreta 5: Nel grande cortile in cui trovate le torrette, dopo averle distrutte usando l'RPG, potrete salire sulla sezione rialzata, saltando sulla superficie inclinata immediatamente a sinistra del cancello sbarrato. Una volta saliti, dovrete saltare sulla nuova sezione inclinata alla vostra destra per entrare in un corridoio segreto pieno zeppo di atom healing.

Area Segreta 6: Rimanendo sempre sulla sezione rialzata, sparate con l'RPG o con una bomba sul muro immediatamente sopra a dove avete trovato la red card: si aprirà un passaggio che unirà questa zona alle celle.

Area Segreta 7/8: Una volta attivata la mappa del livello subito dopo l'ologramma, si apriranno due stanze a destra e a sinistra in alto, contenenti ciascuna degli oggetti.

Area Segreta 9: Dopo aver aperto il cancello sbarrato che unisce il cortile delle torrette alla zona del sommergibile, stando da quest'ultima parte e guardando il cancello, potremo saltare sulla superficie inclinata a destra del cancello stesso e qui aprire un ripostiglio segreto.

Area Segreta 10: All'interno del sommergibile, sul muro dalla parte opposta del pannello dell'autodistruzione, si trova una porta segreta che conduce ai motori nucleari del sottomarino.

• LIVELLO 4

Area Segreta 1: Usciti dal sommergibile, se passeremo sulle fiamme poste in cima al sommergibile stesso, faremo aprire una zona segreta all'interno del sottomarino (nella zona in cui si può ancora respirare).

Area Segreta 2: Sott'acqua vicino al sommergibile troverete una caverna in cui sono nascosti alcuni octobrain. In fondo alla caverna vedrete una piccola luce: sparategli con l'RPG per aprire un tunnel che vi porterà in una stanza segreta. Sparate ai bidoni che vi troverete per aprire una nuova connessione.

Area Segreta 3: Stando sullo strapiombo in cui avete trovato la blue card, distruggete le torrette e poi saltate nella rientranza posta sulla montagna alla vostra destra. Potrete aprire un pannello segreto che cela alcune armi.

Area Segreta 4: Una volta entrati nell'edificio attraverso la porta blu, potrete aprire una porta segreta posta sulla parte destra del corridoio di entrata. Questa vi porterà ad un ascensore che vi permetterà di entrare nella stanza con le sentinelle aliene che avete visto da fuori.

Area Segreta 5: Dopo esservi fatti prendere dalle ganasce della gru, arriverete ad un punto in cui vedrete, dopo una curva a sinistra, una pozza di acido sulla destra: entratevi e "usate" il muro di sinistra per poter entrare in una zona segreta.

Area Segreta 6: In una delle stanze successive troverete due cilindri. Premendo la barra spaziatrice sulla scatola coi circuiti blu alla loro sinistra aprirete due portelli. Nel cilindro di sinistra, saltando potrete raggiungere una piattaforma segreta.

Area Segreta 7: Una volta all'aperto, troverete una specie di trampolino di lancio inclinato che si divide in due. Per prima cosa saltate da quello di destra per atterrare in una zona buia in cui troverete alcuni oggetti.

Area Segreta 8: Poi saltate dal trampolino di sinistra. Nella stanzetta dei monitor posta in fondo a destra, troverete una porta segreta posta in basso tra i monitor e il cilindro arancione. All'interno troverete un'indispensabile bombolona di ossigeno, oltre a un po' di munizioni.

Area Segreta 9: Uscendo da questa

stanza, troverete sulla destra una crepa sulla roccia. Usate l'RPG o la bomba per aprirvi il passaggio verso una stanza segreta.

Area Segreta 10: In questa nuova stanza troverete un'altra crepa: apritela per trovare delle cure.

Area Segreta 11: In questa nuova stanza troverete di nuovo un'altra crepa: apritela per poter tornare più velocemente alla zona del sottomarino.

Area Segreta 12: Dopo aver superato i due grossi ingranaggi (bisogna passare in corrispondenza dei due denti mancanti), nel tunnel in discesa pieno d'acqua, troverete una crepa nel muro. Sparategli con l'RPG (con la bomba non farete in tempo) e potrete entrare in una stanza segreta dotata di teletrasporto. Arriverete in una nuova zona del livello altrimenti inaccessibile piena di munizioni e di alieni.

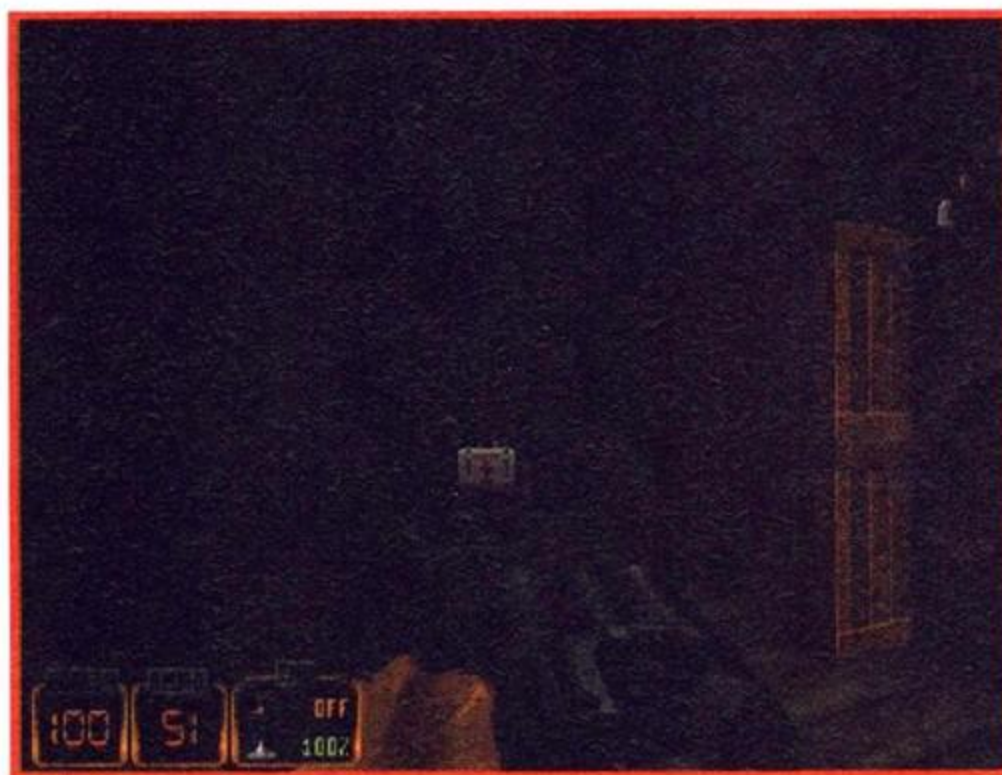
Area Segreta 13: Dopo aver superato la grande vasca all'aperto (quello con il pulsante a cui sparare per attivare il movimento di trasporto), troverete un grosso ventilatore in alto a destra. Sparategli per poterci saltare dentro e per poter trovare alcuni atom healing.

Area Segreta 14: Poco prima della fine del corridoio d'uscita finale dalle fogne, sulla sinistra in occasione di una piccola curva, il muro può essere fatto saltare per consentirvi di accedere ad un livello segreto, il numero 6!!!

• LIVELLO 5

Area Segreta 1: Nel muro prima di entrare nel pozzo dove si trova la grande fiamma, potete trovare una porta segreta che nasconde degli steroidi.

Area Segreta 2: Una volta entrati nel pozzo della fiamma, saltate dentro alla fiamma stessa per essere teletrasportati in una stanza altrimenti inaccessibile. Prendete gli atom healing posti sul passaggio di roccia in alto. Attenzione: una volta saliti lì sopra, verranno teletrasportati nella stanza anche alcuni alieni...

Area Segreta 3: Sempre nella stessa stanza della fiamma, saltate sullo spuntone di roccia per prendere anche le munizioni per l'RPG.

Area Segreta 4: Arrampicandovi per le cascate di lava, troverete una crepa nella roccia. Apritela e percorrete il lungo passaggio pieno zeppo di bonus.

Area Segreta 5: Arrivate alle sorgenti di lava e "usate" uno dei lati delle sorgenti per aprire un passaggio fino ad una caverna segreta in cui troverete un fuoco, delle cure e una ragazza che sta ballando selvaggiamente!

Area Segreta 6: Sul muro appena prima di entrare nella nave spaziale aliena potrete scoprire una porta segreta che conduce a una piccola zona nascosta.

• LIVELLO 6

Area Segreta 1: All'inizio del livello segreto, ad un certo punto arriverete ad una vasca rettangolare di acido. Immergendovi velocemente al suo interno troverete delle armi e un passaggio sulla sinistra. Questo rimarrà chiuso finché non avrete trovato la blue card. Una volta ottenuta la card, ritornate sul posto perché, dopo il piccolo corridoio oltre l'inizio del passaggio, troverete una piccola stanza con un sacco di munizioni e dei power-up.

Area Segreta 2: Nella grande stanza che va illuminata facendo scendere le luci dal soffitto, troverete un ventilatore sul soffitto. Sparandogli, rivelerete una zona segreta accessibile solo utilizzando il jetpack...

Area Segreta 3: Nella stanza di controllo che dà sulle porte che conducono al missile, una sezione del muro può essere aperta, rivelando una stanza segreta.

Area Segreta 4: Una volta fatto esplodere il missile, nella stanza coi monitor nel livello sotterraneo, una parte dei monitor possono essere aperti per rivelare diversi atomic healing.

Dr. Kernal

LO SAPEVATE CHE?

- **"Utilizzando" i water o le tazze a muro ricupererete 10 punti di energia.**
- **Spaccando gli oggetti sopracitati e bevendo l'acqua che ne sgorga fuori (bleah!), recupererete 1 punto di energia ad ogni "utilizzata" che farete fino ad arrivare ad un massimo del 100%.**
- **Nessuno è ancora riuscito a capire a cosa può servire il numero di telefono scritto nel bagno del cinema nel primo livello.**
- **Come nessuno è ancora riuscito a risolvere l'enigma delle palle da biliardo, che pur venendo imbuacate tutte, non scatenano nessun effetto apparente.**
- **Se date un calcio ai bidoni dei rifiuti, recupererete sempre qualche oggetto interessante.**
- **Se trovate delle crepe nel muro questo significa che dietro potrete scoprire delle zone segrete se farete saltare questa zona con una bomba o un missile.**

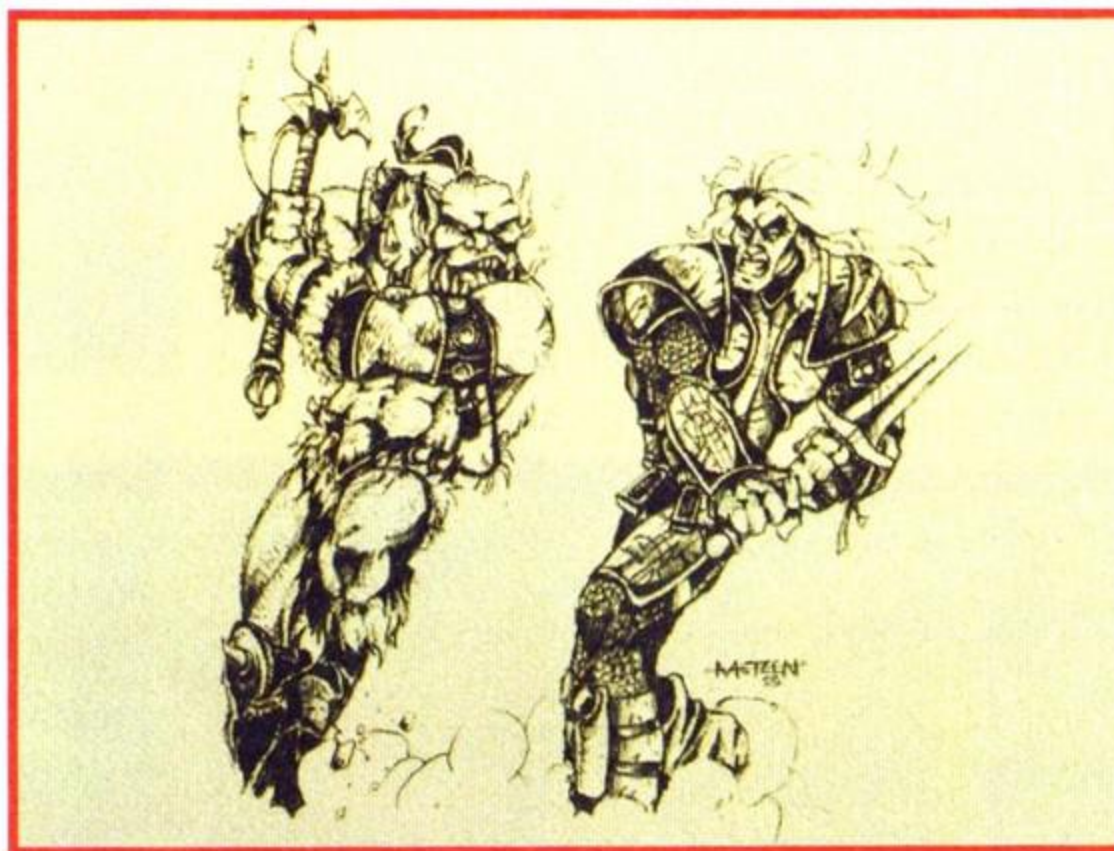
WARCRAFT II
Strategie

Orchi o umani che voi siate preparatevi ad affinare le vostre tecniche di combattimento sul campo per vincere qualsiasi battaglia possiate trovarvi a combattere nel fantastico mondo creato dai programmatori della Blizzard. La battaglia per Azeroth continua...

Come nel buon vecchio Dune 2, anche in Warcraft 2 la tattica che rende di più è quella di rinforzare la difesa e colpire con veloci contrattacchi (difesa e contropiede, vero Mr.Sacchi ?!?).
Vediamo come gestire al meglio le diverse unità da combattimento che il gioco ci mette a disposizione.
Queste tecniche sono valide sia per gli umani che per gli orchi.

STRATEGIE SULLA TERRAFERMA

Difesa
Questo tipo di strategia, se messa in atto correttamente, risulta quasi imbattibile, a meno che non vi troviate di fronte un avversario che ne adotti una equivalente. Il vostro scopo è di essere abbastanza forti da reggere l'urto frontale di tutti i mezzi nemici lanciati all'assalto, per poter poi sfondare nelle retrovie, rimaste scoperte. Per organizzare una difesa abbastanza forte occorrerà disporre di molti Peasants; prima di tutto quindi create più Peasants che potete, con solo qualche soldato (footman) che monti la guardia.

Costruite gli edifici necessari per realizzare fortificazioni (blacksmith, lumber mill, ecc...), e in seguito edificate delle torri. Se venite attaccati curatevi di mantenere sempre gli arcieri al massimo dell'efficienza, perché costituiscono il fulcro della vostra difesa, e per sicurezza ripărateli dietro i soldati, per non esporli ad un attacco diretto delle truppe avversarie. Se disponete di qualche cavaliere (Knights) teneteli nelle retrovie e mandateli avanti solo quando verranno eliminati i soldati; sono troppo importanti per buttarli subito nella mischia.
Tenete sempre da parte qualche soldato di riserva, nel caso si aprano delle falle nello schieramento, o per distruggere le catapulte che vi venissero mandate contro.

Contrattacco
Non c'è difesa che possa reggere ad un contrattacco bene organizzato; pertanto, se avete una riserva di forze fresche da parte dopo aver subito un attacco lanciatevi all'assalto e sfonderete una porta aperta. Quando lanciate il contrattacco portatevi sempre dietro i vostri Peasants; mandate avanti i demolitori perché abbattano le torri o i muri, quindi fate

lanciare ai vostri maghi l'incantesimo Blizzard (per gli orchi è Decay) su ciò che rimane delle fortificazioni nemiche. Lanciate soldati e arcieri all'attacco, e vicino ai focolai di ogni scontro fate costruire ai Paesants delle torri che vi aiuteranno a fare piazza pulita. A questo punto potete tranquillamente far intervenire le vostre truppe aeree o le catapulte, senza timore di perderle, e la vittoria sarà solo una questione di tempo.

STRATEGIE SUL MARE

Difesa

Raggiungere la supremazia nella lotta sul mare è una delle cose più complicate di tutto il gioco. Per difendersi dagli assedi via mare i mezzi più efficaci (vorrei dire gli unici) sono le torri armate di cannoni e le catapulte; anche un buon numero di arcieri può far comodo alla causa. Conviene anche avere un sottomarino da tenere in agguato per difendersi dalle navi nemiche più grandi.

Attacco

Tenete sempre delle unità aeree a disposizione per proteggervi dai sottomarini, e utilizzatele in combinazione con una nave da guerra; otterrete ottimi risultati.

Se dovete spostare delle truppe via mare cercate di renderle invisibili al nemico: i trasporti sono enormemente vulnerabili, ma qualora riuscissero a scaricare una forza inattesa in una zona calda, potrebbero garantirvi la vittoria anche nelle condizioni più difficili.

STRATEGIE AEREE

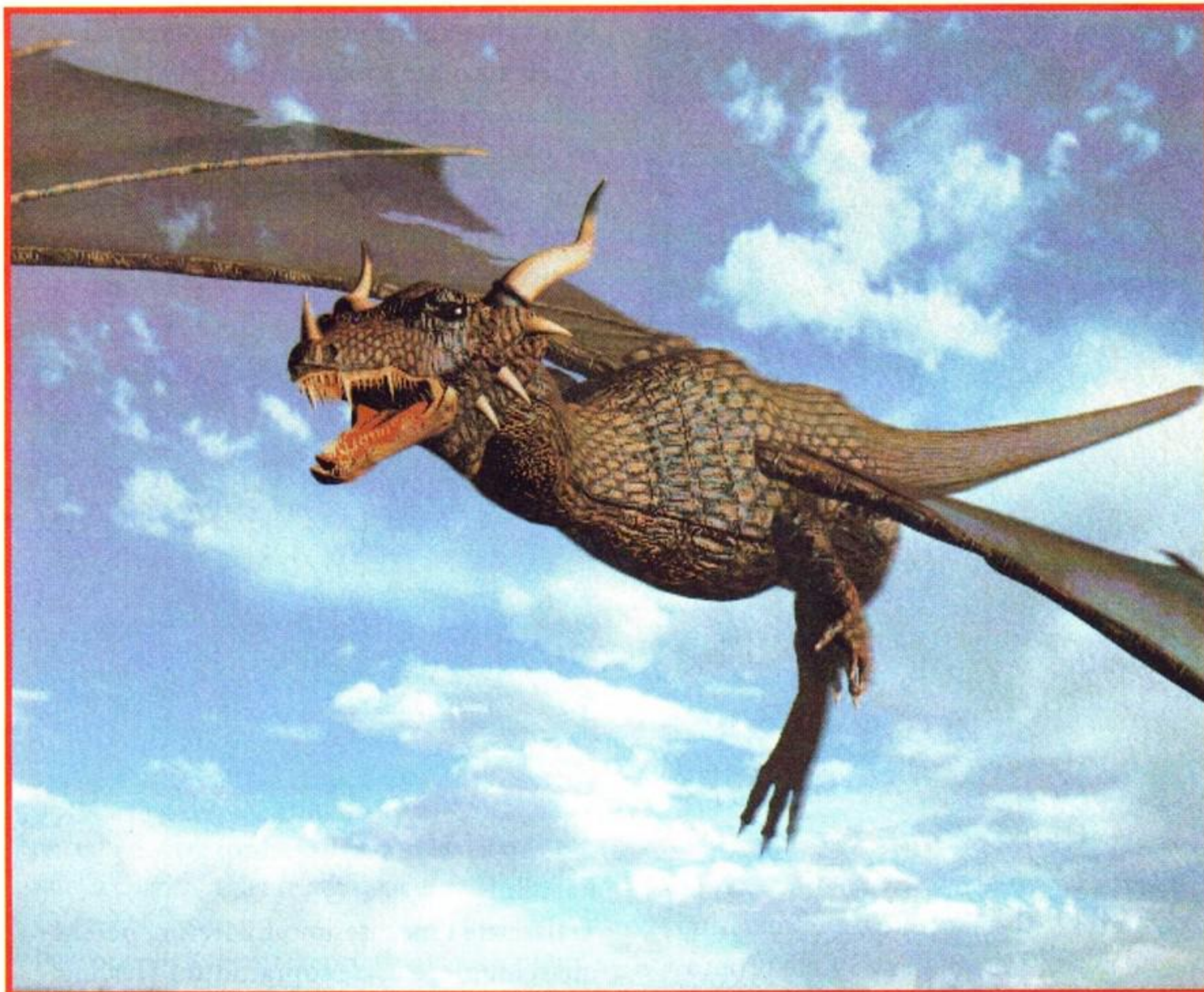
Draghi e grifoni

La loro utilità dipende fortemente dall'uso che ne intendete fare e dalla vostra abilità nel controllarli; sono maggiormente efficaci se in gruppi da sei a nove unità, ma sono molto vulnerabili agli attacchi degli arcieri.

Zeppelin e macchine volanti

Sono probabilmente le unità più importanti di tutto il vostro esercito; sono l'unica protezione utile dai sottomarini e consentono ricognizioni rapide e accurate. Se avete un po' di questi mezzi il vostro avversario non avrà nascondigli utili da sfruttare, e perderà costantemente l'effetto sorpresa. Per proteggervi da queste unità volanti assicuratevi una fitta schiera di arcieri e torri di guardia lungo i confini della vostra città.

UNITA' SPECIALI

Maghi

Sono costosi, quindi vanno usati molto bene per essere davvero efficaci. Per prima cosa assicuratevi di garantire la dovuta protezione ai vostri maghi quando li manderete in battaglia: non madateli MAI avanti da soli. Un incantesimo molto comodo è il Fire Shield: lanciatelo su alcuni cavalieri e spediteli nel pieno della battaglia

perché questi seminino il panico tra le fila nemiche.
Come già detto viene molto utile anche usare Blizzard durante l'assedio alle città nemiche.

Death Knights

Questi sono veramente dei grandissimi ç*@#$%@! Quando ne avrete pronto qualcuno diventerete il dio della guerra in persona. Contro eserciti numerosi usate l'incantesimo Decay, efficace su numerosi bersagli ed estremamente letale. Eventualmente usate anche il Whirlwind, ma Decay resta sempre il migliore. Tenete presente che i death knights sono anche in grado di "vedere" gli umani resi invisibili

dagli incantesimi di protezione: usateli per falciarli senza pietà.

Demolition units

Se usati con accortezza vi permetteranno di radere al suolo in breve tempo qualsiasi fortificazione, e sono fondamentali per condurre un contrattacco veloce. È prudente usarli in gruppi numerosi, vista la loro vulnerabilità estrema, e vanno usati soprattutto per abbattere le torri di guardia; liberato il campo usateli a gruppi di due o tre per abbattere prima le barracks, mutilando l'esercito nemico, poi tutto il resto. In difesa sono particolarmente utili contro maghi e catapulte.

Paladini

Tralasciate l'incantesimo Exorcism, perché quasi inutile, e usate soprattutto l'Healing Spell, utilissimo nel cuore della battaglia per

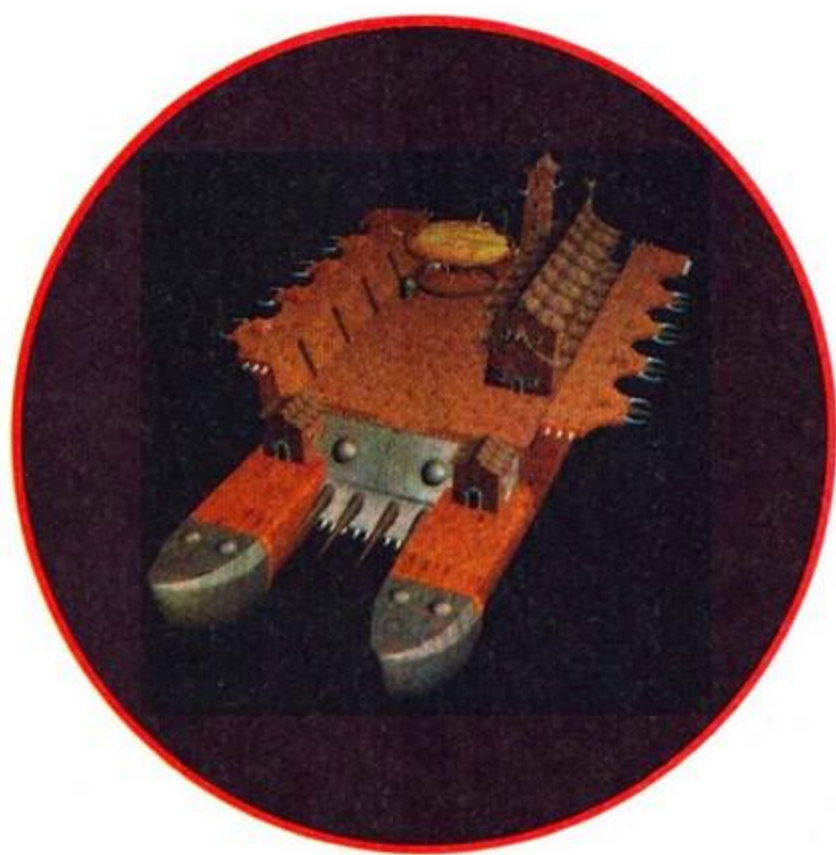
ridare forza agli uomini più provati dallo scontro.
Più Paladini avrete e meglio sarà per voi: potrete guidare un esercito sempre al massimo della forza con sufficienti magie di Healing.

Ogre-mage

Servono soprattutto per l'incantesimo Runes, indispensabile se avete una difesa costruita sugli orchi.
Piazzateli in zone dove non farete passare i vostri uomini, e costringete il nemico a transitarci sopra (specie nei passaggi obbligati o lungo le strettoie naturali): funzioneranno come delle vere e proprie mine.

CONSIGLI SPICCIOLI

Agli inizi di ogni missione, cercate di costruire la Townhall il più vicino possibile ad una miniera d'oro, così da poter subito cominciare a mettere in gioco degli altri Peasants (e una fattoria per alimentarli) che velocizzino al massimo le operazioni di raccolta delle materie prime.

Impiegate per raccogliere oro un numero di Peasants doppio rispetto a quelli che mandate a fare legna, a meno che le

condizioni strategiche dello scenario non siano molto particolari; l'oro si consuma molto più in fretta del legname (cercate di non scendere mai sotto le 20.000 unità d'oro, o potreste trovarvi impossibilitati a costruire rinforzi quando le cose si fanno dure).

Per assicurare il perimetro della vostra città costruite quanto prima della torri di avvistamento e preparate degli arcieri da appostare alle spalle dei soldati; quanto prima upgradate le torri di avvistamento a torri di guardia (mooolto più cattive).

Quando scoprite una nuova miniera proteggetela sempre con molta attenzione e scortate i Peasants addetti al trasporto dell'oro: avere più oro del vostro nemico significherà batterlo. Per lo stesso motivo seguite e sterminate senza pietà i Peasants del vostro avversario.

Cercate di espandere la vostra città, facendola salire di livello, il più in fretta possibile per disporre di unità più avanzate rispetto a quelle del vostro avversario. Inoltre, se ci riuscite, cercate di attaccare il nemico quando è in fase di espansione: è il momento in cui le sue difese sono più deboli e le possibilità di richiedere rinforzi più limitate.
Quando avrete a disposizione un castello costruite anzitutto la torre dei maghi e create un mago esperto nell'uso dell'incantesimo BLIZZARD,

indispensabile per attaccare le strutture fortificate avversarie.
Se siete sotto assedio invece potrebbe venire più utile avere a disposizione le capacità guaritrici dei paladini: costruite quindi una chiesa.

Se siete arrivati a leggere fin qui, ma ancora non riuscite a superare un certo livello del gioco, non fatevi prendere dallo sconforto: tutto sommato Warcraft 2 è solo un gioco, quindi è anche possibile barare per arrivare fino in fondo. Eccovi quindi una comoda lista di cheat, utili per manipolare a vostro piacimento il gioco; buon divertimento!

COME INSERIRE I CODICI:

1. Premete Enter (Invio)
2. Inserite il codice che desiderate
3. Premete ancora Enter e attiverete gli effetti delle cheat

ED ECCO LA LISTA DELLE CHEAT:

Glittering Prizes
(Aumenta l'oro, il legname e il petrolio di cui disponete)

It is a good day to die
(Vi rende invincibili)

On screen
(Vi mostra la mappa interamente, senza nebbia, in modalità multiplayer)

Noglues
(Disabilita le trappole magiche)

Valdez
(Vi fa guadagnare 5000 unità di petrolio)

There can be only one
(Termina il gioco rapidamente)

Showpath
(Vi mostra la mappa)

Make it so
(Costruisce edifici e truppe più rapidamente)

Allowsync
(Vi permette di arrendervi in modalità multiplayer)

Antonio Perna

MAABUS

Ritorna 'AS', l'essere alieno incontrato da Capitan Max nelle sue peripezie astrali: dopo averci brillantemente guidato a risolvere i segreti di Noctropolis, stavolta AS si è cimentato con Maabus. Trovatosi improvvisamente a dover salvare la Terra da minacce radioattive, AS se l'è sapientemente e pazientemente (vedi la preziosa cartina) cavata... Buon 'Maabus' a tutti!

BENVENUTI AD ALORATORA

Dopo aver compiuto questa impresa sull'isola di ALORATORA nel Pacifico, ho capito quanto dannose possano essere le radiazioni, per la natura e tutta l'umanità. "Bella forza, l'hai capito ora ?" mi direte voi. No, lo sapevo già, vi consiglio però di provare ad addentrarvi con il vostro fido KRAWLER 1000 nell'interno di quest'isola vulcanica, con la sua flora selvaggia e la sua fauna tutta da... evitare! Aloratora è ricca di radiazioni e di misteriosi campi magnetici captati da un satellite statunitense *(Foto 1)*, tali radiazioni risultano essere in continuo aumento e presto costituiranno un grave pericolo per tutta la zona circostante (Hawaii, Australia, Sud America) e per il resto del mondo.

Il vostro compito sarà quello di intercettare la fonte delle radiazioni e distruggerla prima che scada il tempo a disposizione.

Non ho da darvi molte 'dritte' su come risolvere e portare a termine il gioco, l'importante è che seguiate per filo e per segno la fedelissima mappa (disegnata dopo ore e ore di dure fatiche), che facciate attenzione (oltre che agli 'animalacci') alle zone pericolose, quali burroni, pavimenti instabili, sabbie mobili e paludi e che frughiate dappertutto per trovare i tre oggetti misteriosi.

INDICAZIONI UTILI

I punti basilari del gioco sono 6 e si possono così elencare.

Andare alla casa di Franklin M. Gutenberg, ovvero il ricco industriale che aveva abitato Aloratora, passando lungo la pista di atterraggio (fatta costruire da lui), per trovare all'interno un interessante quadro-puzzle ***(Foto 2)*** raffigurante i tre oggetti che dovrete assolutamente trovare in giro per l'isola. Nb: arrivati alla zona paludosa (Y) girate a Sx, poi su voi stessi, e poi ancora a Sx, per andare verso il ponte ed evitare lo stagno. Inoltre sul perimetro (P) generalmente si incontra MAABUS che lascia cadere il 'traduttore alieno' ... da raccogliere senza indugi.

Prima di tornare indietro dalla casa raccogliete uno dei tre oggetti (quello lungo) che dovrebbe trovarsi nella zona di fronte alla porta d'ingresso. Nb: dovete girare anche su voi stessi, se avete il sensore 'NON IDENTIFICATO' allarmato sul rosso e non riuscite a vedere alcun oggetto.

Tornare indietro sui vostri passi e entrare nel 2° CD (collegamento vicino allo START), dopo aver ucciso il 'lucertolone' ***(Foto 3)*** con le tossine, per andare a scoprire, nel tempio ***(Foto 4)***, il primo (O) dei due importantissimi codici ***(Foto 5)*** che

vi permetteranno di bloccare le radiazioni alla loro fonte. Nb: ricordate che dovete aver già raccolto il Traduttore Alieno e, quindi, incontrato Maabus. Se così non fosse, andatelo a cercare nei luoghi che non avete ancora esplorato (1° CD).
Uscire dal Tempio *(Foto 6)* (premere sul geroglifico giusto, altrimenti crolla tutto), andare nel 3° CD (dopo aver eventualmente esplorato anche la Zona Vulcanica a caccia di un nuovo oggetto) per carpire il secondo codice all'interno dell'astronave aliena (D) *(Foto 7)*. Nb: i codici si visualizzano

nell'area campioni, sulla console del vostro KRAWLER 1000, dopo aver utilizzato nel posto giusto l'Analizzatore.
Con i due codici e i tre oggetti *(Foto 8)*, andare alla porta (GATE) ove è situata la fonte delle radiazioni. Comporre il puzzle all'ingresso (ricordate casa Gutenberg) per far aprire il passaggio, abbattere l'ultimo mostro (consiglio una scarica di Laser), aprire la sfera di metallo e individuare i due giusti codici *(Foto 9 - 10)*.

Voilà! Il gioco è fatto e il mondo è salvo! *(Foto 11)*. Spedite o faxate il modulo vincitori opportunamente riempito con i vostri dati personali. Se sarete estratti riceverete un bel premio... ma non ci sperate troppo!

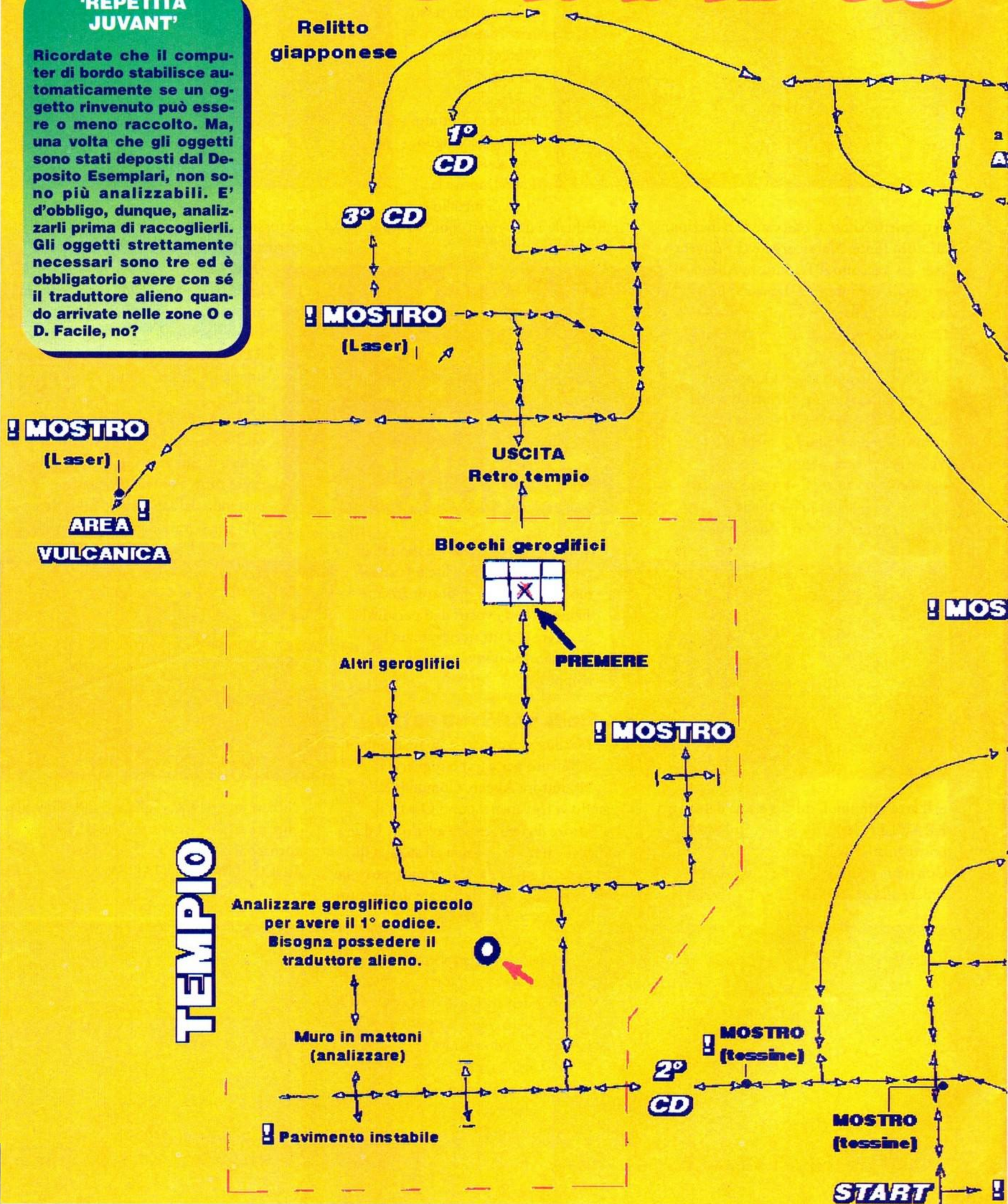
COSA NON VI HO DETTO

Maabus può apparire in qualunque momento per darvi o togliervi il Traduttore Alieno. Comunque, quando vi trovate nei punti O e D, il Traduttore dovete sempre averlo!!! I due codici alieni non sono mai gli stessi. Gli altri due oggetti (a parte il primo) possono essere ovunque, quindi frugate dappertutto (tanto avete la cartina) e controllate spesso il sensore 'Non identificato'. Siate veloci quando sparate agli animali mutanti, non aspettate troppo!!! Ricordate di usare le tossine per i due mostri nei pressi della partenza (risparmiate RAZZI e LASER *(Foto 12)*.
I mostri (a parte quelli specificati sulla mappa) non si incontrano sempre nelle stesse posizioni.
Ricordate di iniziare il gioco settando un tempo di 120 minuti... non si sa mai!
Salvate SPESSO il gioco cosicché, quando trovate un oggetto, dopo spreco di fatiche e munizioni, potete rifare tutto e più velocemente, partendo dal salvataggio precedente.
Nb: per salvare il gioco premere ESC, cliccare su SALVA, digitare il nome del file, cliccare su OK e poi su ANNULLA per tornare al gioco.
BUONA FORTUNA!

AS

MAABUS

'REPETITA JUVANT'

Ricordate che il computer di bordo stabilisce automaticamente se un oggetto rinvenuto può essere o meno raccolto. Ma, una volta che gli oggetti sono stati deposti dal Deposito Esemplari, non sono più analizzabili. E' d'obbligo, dunque, analizzarli prima di raccoglierli. Gli oggetti strettamente necessari sono tre ed è obbligatorio avere con sé il traduttore alieno quando arrivate nelle zone O e D. Facile, no?

WELCOME TO ALORATORA

Benvenuti alla base di Aloratora, Oceano Pacifico, zona delle calme equatoriali. Questa mappa rappresenta, passo-passo, tutti i movimenti permessi (e, attenzione, anche quelli non permessi) al veicolo da voi teleguidato: il Krawler 1000. Seguendo questo schema non vi sarà difficile arrivare alla fine del gioco, ma prestate comunque attenzione a tutto quello che fate e a tutto quello che trovate. Ogni volta che viene iniziata una nuova missione, infatti, il computer distribuisce casualmente sul territorio alcuni degli oggetti necessari al proseguimento del gioco... Nessuna mappa, dunque, può esservi completamente d'aiuto... A voi e solo a voi il compito di trovarli!

GRAND PRIX 2
I segreti delle piste

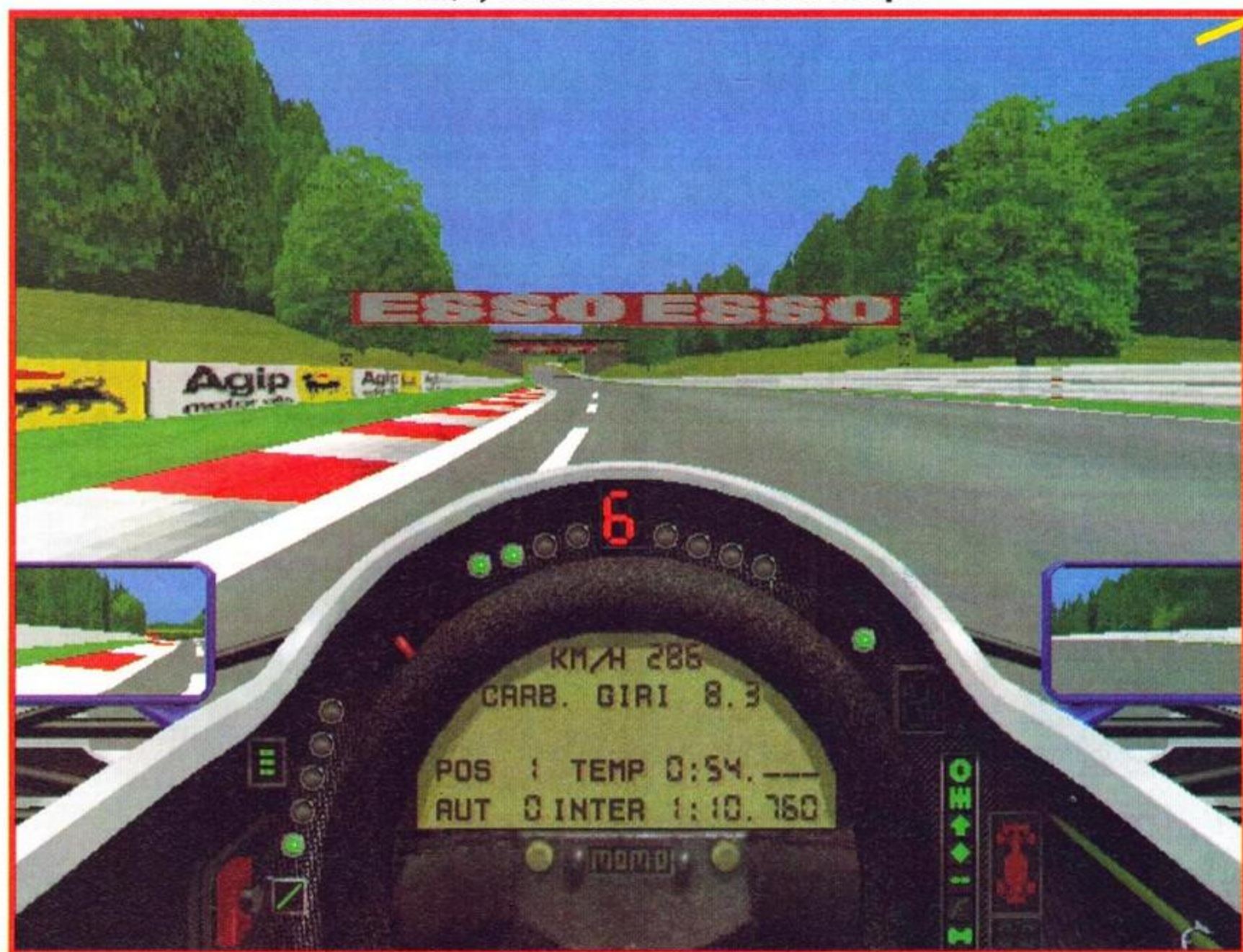
Il grande Antonio 'Piedone' Perna ci svela i segreti dell'alta velocità nel fantasmagorico Formula 1 Grand Prix 2. Geoff Crammond con questo gioco ha proprio superato se stesso... a patto di possedere un Pentium 166!

MONZA, GRAN PREMIO D'ITALIA

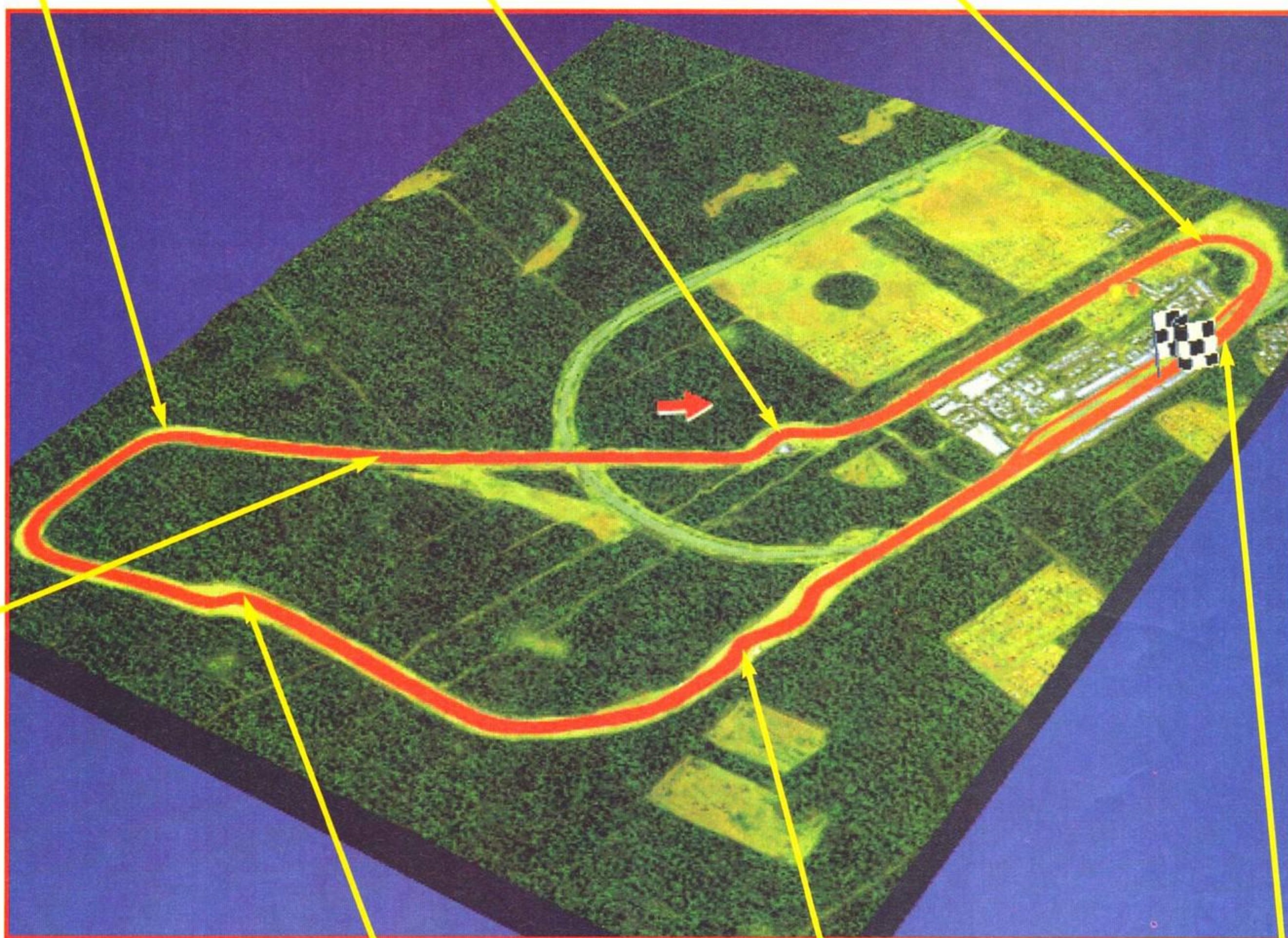
Prepariamoci a percorrere al massimo della velocità un giro su uno dei circuiti più famosi e amati del mondo: Monza. Le vetture che affrontano questa pista vengono lasciate abbastanza scariche sugli alettoni, per poter raggiungere velocità elevate sui numerosi rettilinei, specie su quello del traguardo che permette di superare i 320 Km/h. Se non siete ancora molto abili a controllare le vostra macchina, allora mantenete le impostazioni tecniche settate dal programma; ma non appena avrete acquisito un po' di dimestichezza, allora diminuite il carico dinamico sugli alettoni per avere una vettura più leggera e veloce. Imparate quanto prima la conformazione del circuito e disabilitate il freno automatico: Monza è una pista che permette di tirare molto al limite le frenate, favorendo i sorpassi in ingresso di curva dopo i rettilinei. Adesso allacciate il casco, sistemate santino di Guido Schittone sul monitor e preparatevi al giro di pista.

Partite a bomba fino alla prima curva, quindi frenate rapidamente: avete davanti la variante Goodyear, divisa in due tronconi ravvicinati, da affrontare in seconda. Dopo il rapido sinistra-destra date un po' di gas (non troppo) e superate la seconda parte della variante, quindi pestate a fondo l'acceleratore. La curva Grande può essere presa in pieno, poi tenetevi sulla destra e affrontate la variante della Roggia, subito dopo il ponte: è una chicane da seconda. Cercate sempre di seguire la linea bianca tratteggiata (è quella che vi indica la traiettoria migliore) in imbocco di curva, in uscita invece cercate di aprire con morbidezza l'angolo di sterzata, per prendere velocità in modo più fluido. Tenete la sinistra e impostate la curva di Lesmo: la prima parte si affronta in quarta (decelerate leggermente senza usare il freno per restare sulla traiettoria ottimale), poi uscite dando gas al massimo per raggiungere i 300 all'ora sulla curva del Serraglio. Quando vedete il cartello dei 200 metri frenate e iniziate ad impostare la variante Ascari, da prendere in terza; cercate di uscire veloci (in quinta) per dirigervi verso la curva parabolica. Questa curva sembra facile, ma non lo è per niente, dato che tende molto a portare la macchina fuori traiettoria se entrate troppo veloci; frenate quindi all'imbocco della parabolica, scalate in quarta (a non più di 220 Km/h), ed entrate in curva, poi uscite in forte accelerazione e buttatevi sul lungo rettilineo che arriva al traguardo sprigionando tutti i cavalli del vostro motore...Vrooomm.

Partenza: date gas e via...

Rettilineo verso la Roggia: date gas e potrete arrivare fino a 300 Km/h, ma attenti a frenare a tempo.

Curva di Lesmo: entrate in quarta per impostare la curva, poi date gas a manetta per uscire alla massima velocità.

Variante Ascari: scalate in terza e impostatela bene (circa a 170 Km/h) per lanciarvi in uscita verso la parabolica.

Curva parabolica: entrate in curva a non più di 220 all'ora (in quarta) e tenete la macchina in traiettoria.

Variante della Roggia: è una chicane da seconda, non più di 130 all'ora.

Variante Goodyear: scalate in seconda e scendete a 120 Km/h per evitare spiacevoli fuoripista.

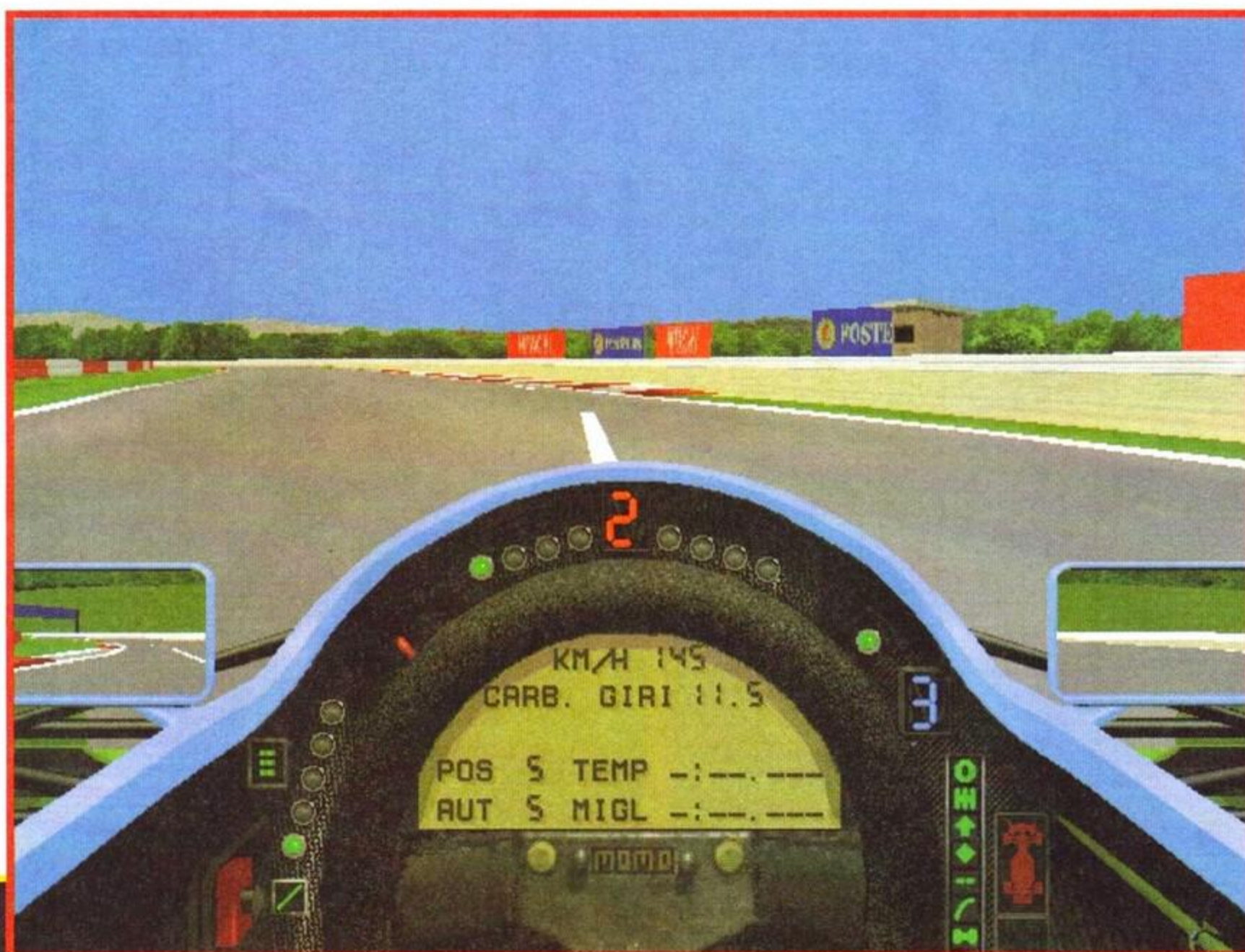
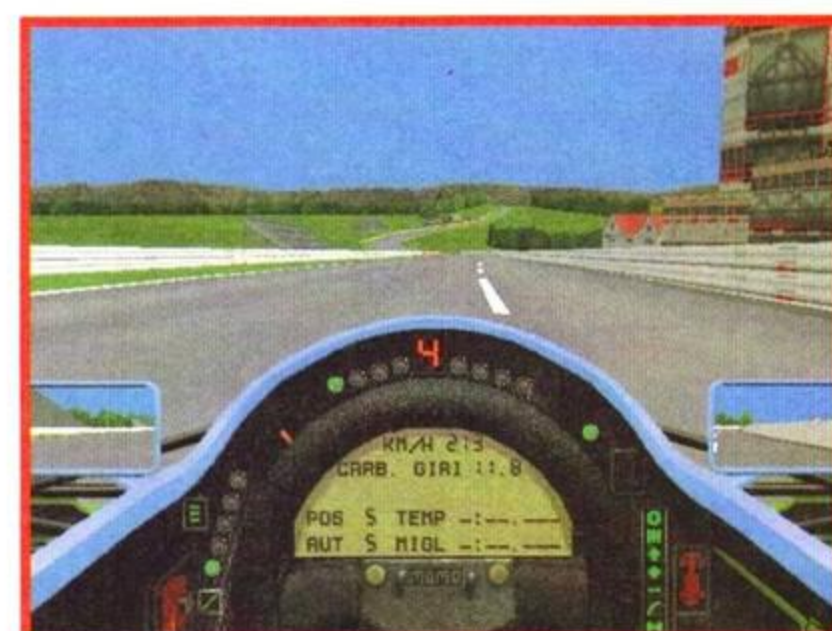
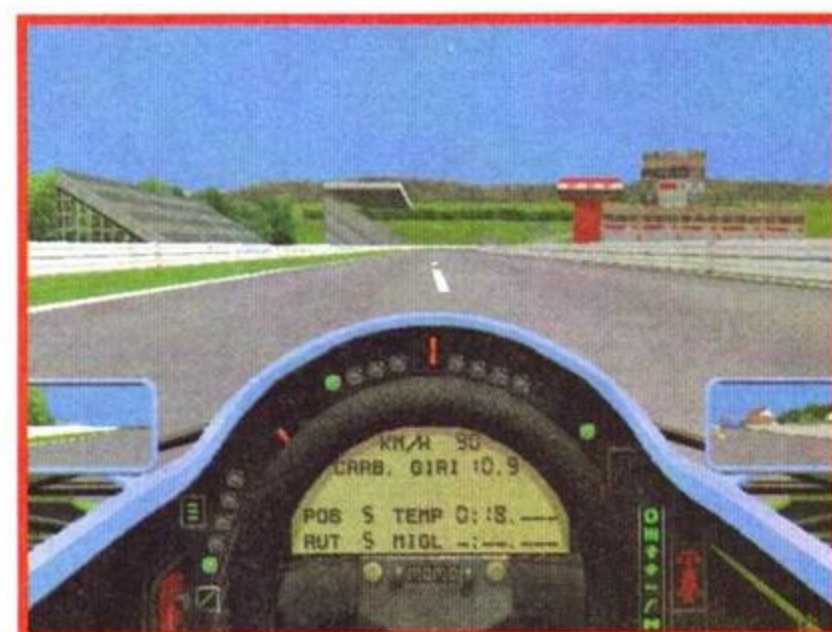
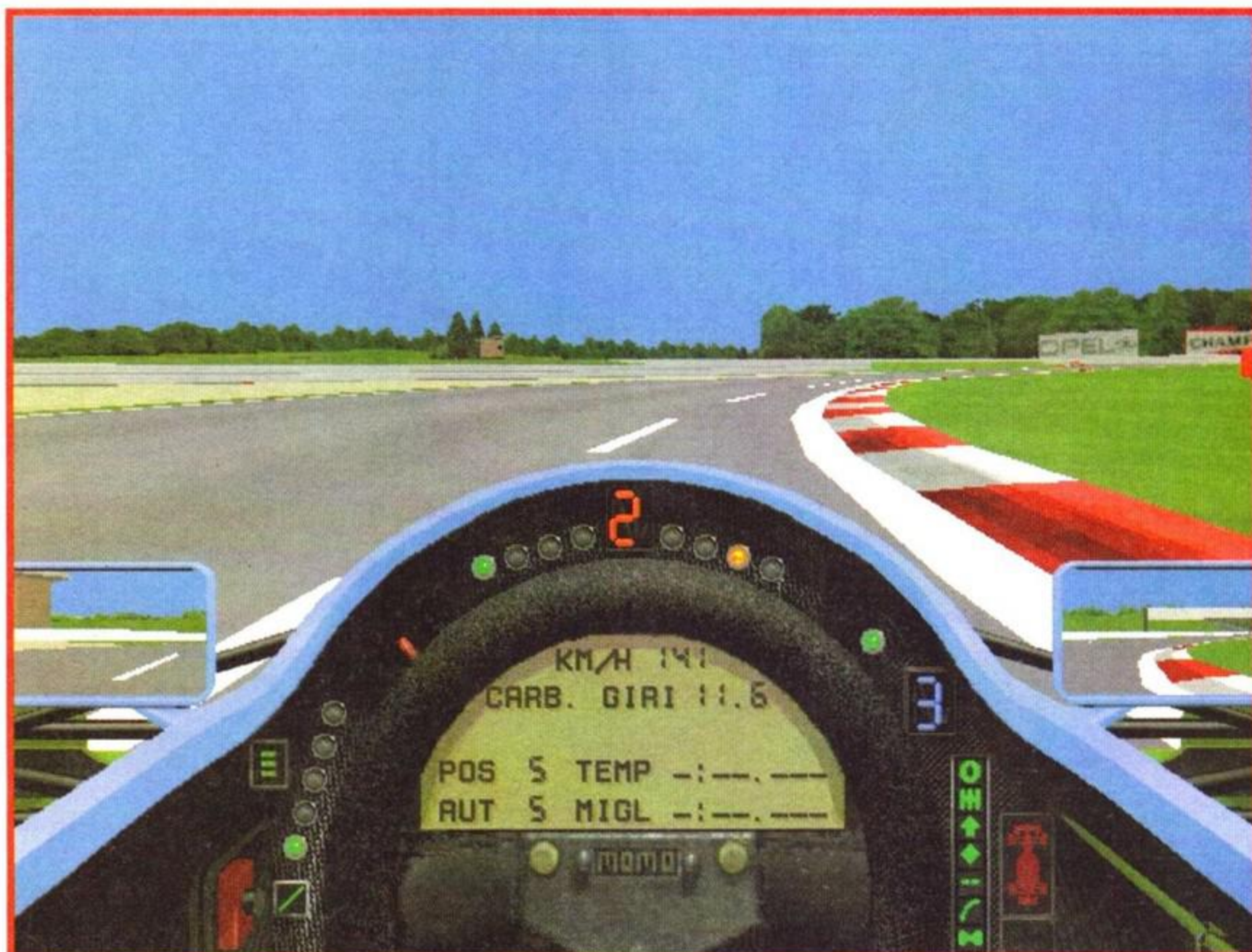
Dopo metà curva date gas e buttatevi verso il rettilineo del traguardo alla massima velocità.

SPA-FRANCORCHAMPS, GRAN PREMIO DEL BELGIO

Veloce, impegnativo ed esaltante, il circuito di Spa è sicuramente uno dei più impegnativi ed appaganti di tutto il circuito mondiale; per questo è Spa è una delle piste preferite dai piloti del circo iridato. La pista combina curve veloci da prendere ad alta velocità con chicane e varianti lente da affrontare in seconda; per questo motivo risulta molto varia e impegnativa, richiedendo una guida tecnica e precisa per riuscire a dare risultati soddisfacenti. Le vetture in genere vengono settate con una configurazione piuttosto scarica sugli alettoni, ma non fatevi prendere troppo la mano se volete evitare spiacevoli testacoda.

Alla partenza fate molta attenzione a non buttarvi in avanti alla bersagliera, dal momento che c'è pochissimo spazio a disposizione prima di arrivare al lentissimo tornante La Source, da affrontare a circa 80 Km/h; questa è una zona dove spesso si verificano maestosi incidenti a catena, quindi state all'occhio. Subito dopo il tornante date gas al massimo e buttatevi giù per la discesa verso la variante del'Eau Rouge, seguita dalla curva Raidillion da affrontare in terza, seguite con atentamente la traiettoria o il fuori pista è assicurato. Spingetevi al massimo per il rettilineo che segue, poi scalate in terza per la curva Les Combes e in seconda per l'impegnativo tornante Malmedy, da non più di 80 all'ora. Accelerate per il breve tratto che vi separa dalla curva Pouhon che dovete affrontare in sesta decelerando per uscirne in quinta a 230 Km/h, poi dirigetevi a buona andatura verso Les Fagnes e la Stavelot, una serie di curve da prendere ad alta velocità prima del tratto in salita. Dopo la salita preparatevi alla frenata più brusca di tutto il circuito per entrare nella chicane Bus Stop, da affrontare passando abbondantemente sui cordoli (attenti a non perdere il controllo della macchina, però). Usciti dalla chicane date gas e sarete sul rettilineo box in direzione del tornante La Source.

Curva Les Combes: è da prendere a circa 150 all'ora che vi rallenta in vista del tornante Malmedy: ingranate la seconda e seguiet le traiettorie

La discesa verso la Eau Rouge: piede pesante e gas a manetta, qui si devono macinare chilometri

Curva Pouhon: entrate in pieno e scalate per scendere fino a 230 all'ora e uscire in quinta, poi affrontate le curve veloci miste subito dopo.

Tornante Malmedy: rigorosamente da seconda (80 Km/h) e da seguire con molta cautela: preoccupatevi di uscire veloci per il breve tratto in discesa.

Sequenza chicane Bus Stop. Frenate e impostate velocemente prima una curva secca a sinistra e dopo una secca a destra. Usate i cordoli.

Rettilineo box: avanti a tutta birra, ma attenzione alla brusca frenata per entrare nel lento tornante La Source (80 all'ora in prima).

Impostate molto bene questa curva che vi proietterà nel lungo rettilineo, sfruttando al massimo il cordolo.

Variante Eau Rouge: ariverete veloci, quindi scalate rapidamente fino in seconda (o anche in terza) e seguite le traiettorie della variante;.

Dopo la partenza e una curva secca a destra, scaricate la potenza verso la salita in controcurva.

SECONDA PARTE

SHIVERS

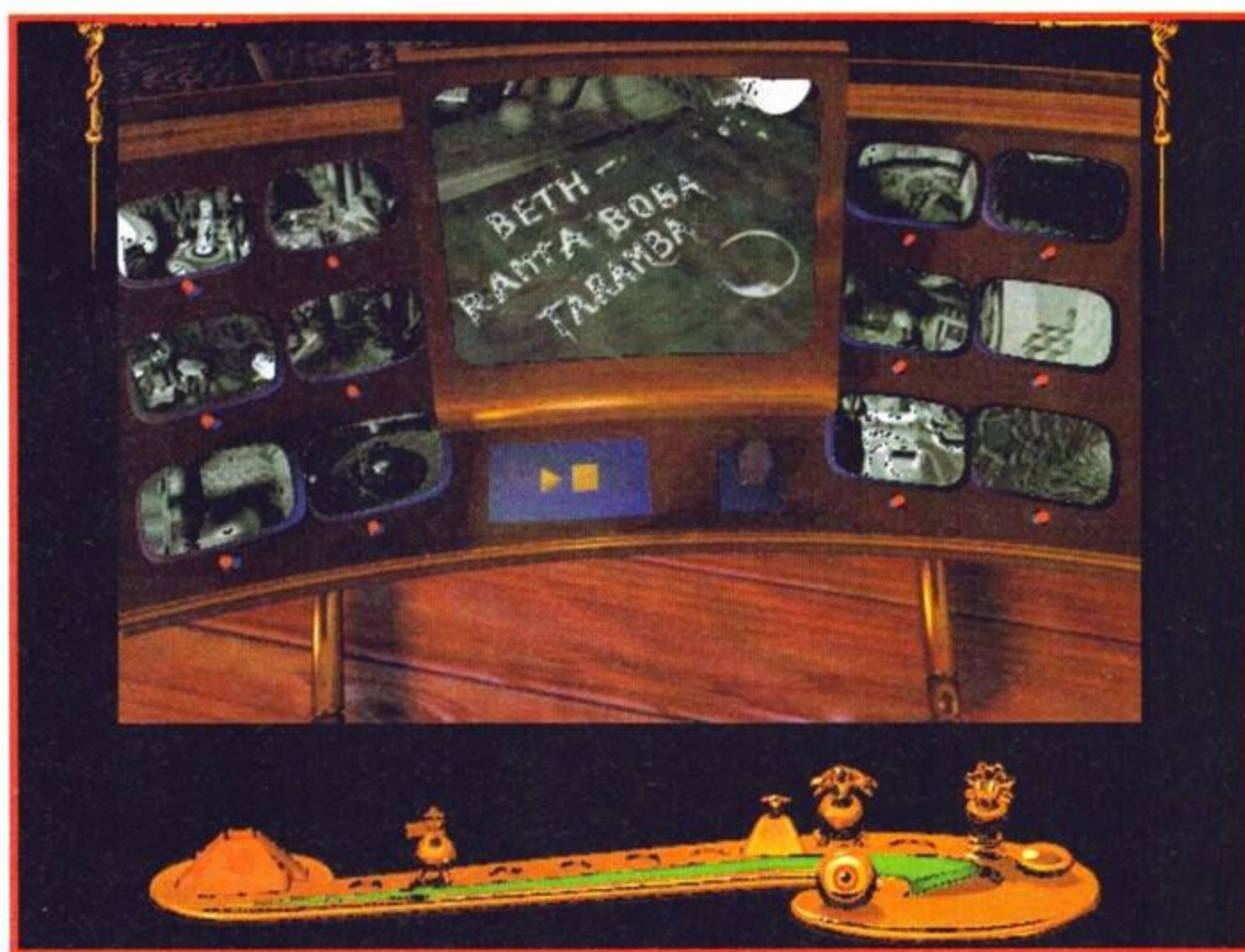
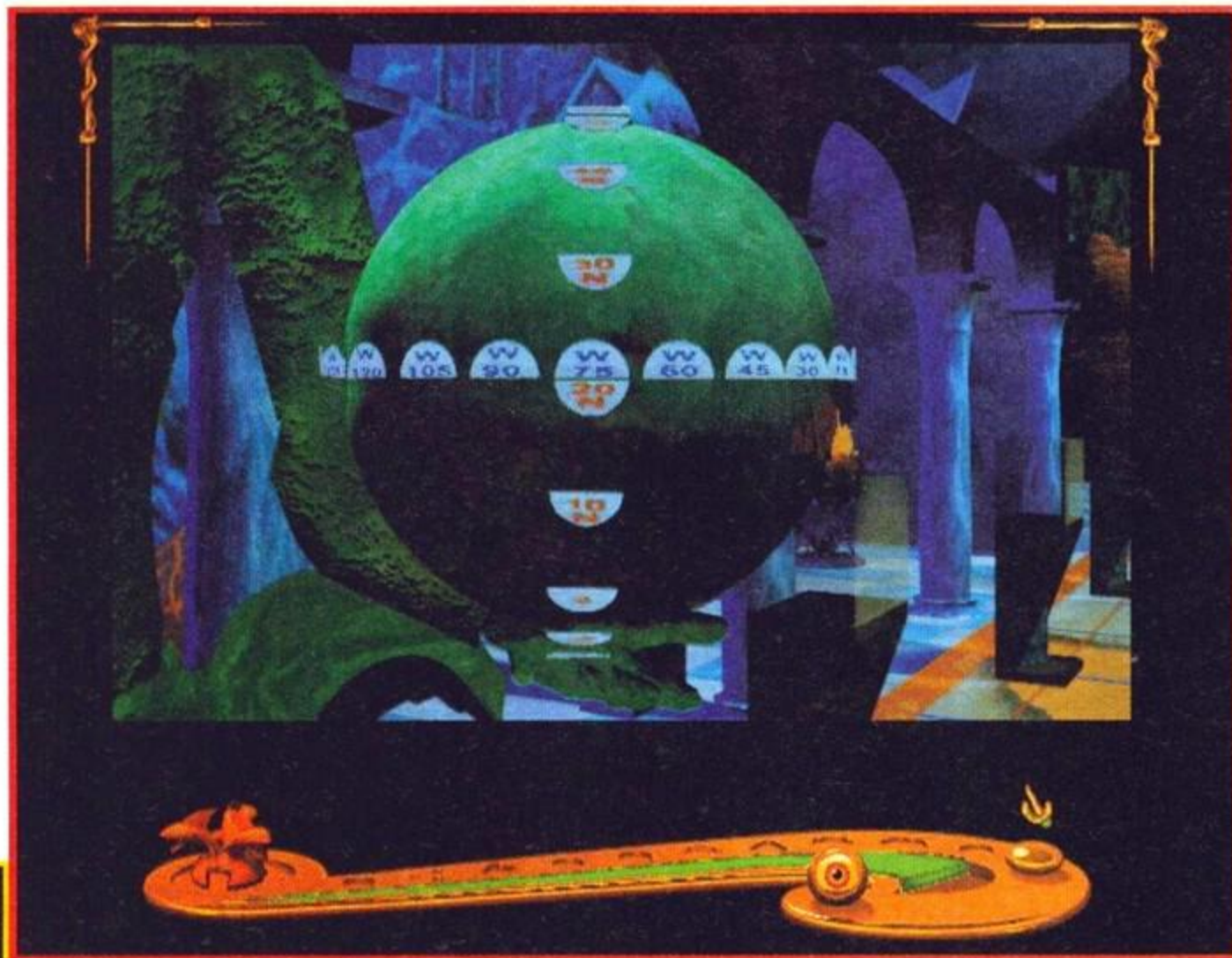
Riprendiamo la visita guidata al ridente museo di Shivers: alla vostra destra la ghigliottina, a sinistra le mummie, alle vostre spalle... la morte !

IL TERZO PIANO

Tornate al corridoio principale e girate a destra quando sarete sulle scale; seguendo il nuovo corridoio arriverete accanto ad un pannello di legno: cliccateci sopra e aprirete un passaggio che vi porta alla Sala delle Invenzioni. Andate in fondo a destra e aprite la grossa cassa imballata; al suo interno troverete l'**Alchemical Machine**, un altro puzzle che risolto vi fornirà un altro talismano.
Lo scopo del gioco è' di collegare tutti i diversi cavi colorati inserendo opportunamente le piattaforme a disposizione. Per arrivare alla soluzione seguite la legenda per cercare i pezzi che vi serve collocare per primi sulla macchina; le restanti piattaforme andranno sistemate in base ai colori dei cavi che ancora si devono combinare (Fig. 6).

I colori dei cavi sui pezzi da inserire sono: blu (B), rosa (R), giallo (G) e verde (V); i componenti invece sono:

Al centro: **B-G-V-R-R-V-G-B**
A sinistra: **V-G-R-B-G-V-B-R**
A destra: **B-V-G-R-B-R-G-V**
In alto: **V-B-G-V-R-G-R-B**
In basso: **G-G-R-V-B-B-V-R**

A questo punto vi basterà far ruotare ogni piattaforma fino a che tutti i fili colorati non arriveranno a combaciare. Risolto il puzzle passate dalla porta per entrare nella Sala delle Torture. Esaminatela velocemente e recatevi in fondo, dove dovrete salire sul **patibolo** e risolvere il suo enigma: dovete in pratica giustiziare l'impiccato regolando correttamente l'altezza della sua caduta appeso alla corda. La targhetta informativa indica che il patibolo è alto 10 piedi, ma che le misure riguardo all'altezza di impiccagione erano fatte in pollici; 10 piedi sono 120 pollici, quindi inserite il numero 120 e potrete scendere al di sotto del patibolo dove troverete un altro amuleto (Fig. 7).

Tornate sui vostri passi e girate a destra quando arrivate alla sedia elettrica; entrerete così nella **Puzzle-Room**, una delle più ostiche. Per poter proseguire l'esplorazione avete subito da risolvere un bel giochino casuale (sempre diverso ogni volta). Si tratta in pratica di una versione del celebre Master Mind, dove in dieci turni dovrete riuscire a indovinare sei simboli nascosti in base alle valutazioni che il computer vi darà dopo ogni mossa: 10 punti per il simbolo giusto al posto giusto, 1 punto per un simbolo presente nella combinazione ma che avete messo al posto sbagliato.
Superato questo primo scoglio arriverete ad affrontare il puzzle più da incubo di tutto il gioco: il **Pinball** (Fig. 8). Consiste in una serie di 9 nicchie colorate dentro cui sono contenute 8 palline che vanno riportate ognuna nella nicchia del colore corrispondente; ogni pallina può essere fatta saltare in due diverse direzioni, ma la distanza che è in grado di percorrere cambia a seconda della nicchia di partenza.

La soluzione è riportata di seguito; le nicchie sono numerate da 1 a 9 partendo da sinistra mentre con S e D si indica se si deve azionare il meccanismo di salto sinistro o il destro.

6-S/9-D/8-S/7-S/4-S/1-S/2-D/5-D
4-D/1-S/2-D/3-D/6-D/9-D/8-S/5-S
4-D/1-S/2-D/5-D/4-D/1-S/2-D/5-D
4-D/7-D/8-D/5-S/6-S/9-D/8-S/5-S
4-D/7-D/8-D/5-S/6-S/9-D/8-S/5-S
6-S/9-D/8-S/5-S

A questo punto arriverete davanti ad un grosso portone chiuso da una ruota con sei teschi; schiacciate il pulsante centrale e ne vedrete illuminarsi alcuni.
Questa è la porta che si apre quando avete settato correttamente tutti i sei **Skeleton Dials**. Tornate quindi alla Sala delle Invenzioni e passate dall'altra porta disponibile per arrivare al **Planetarium**; portatevi davanti al modello del sistema solare e allineate la Terra, Venere e Marte (cliccate e tenendo premuto trascinate i vari pianeti - Fig. 9) per attivare il secondo indovinello che apparirà sul pavimento e vi rimanderà alla Sala degli Dei (Fig. 10).
Voltatevi ed azionate il pannello per accedere al puzzle degli UFO: dovete semplicemente ricostruire la corretta sequenza dei simboli, così come viene riportata sul libro "In search of unexplained" e si aprirà il modellino del disco volante dandovi accesso all'ennesimo amuleto.
Proseguite nell'esplorazione prendendo le scale e tornerete al secondo piano ma in una stanza nuova: quella di **Miti e Leggende**. Settate lo **Skeleton Dial** dietro il Licantropo sul colore rosso, poi aprite il sarcofago verticale: al suo interno una parte di amuleto. Andate poi ad esaminare lo zaino in fondo a destra, pieno di foto utili e di un altro libro, e infine leggete attentamente la targhetta posta accanto al **Music Box** che per ora non potete ancora attivare.

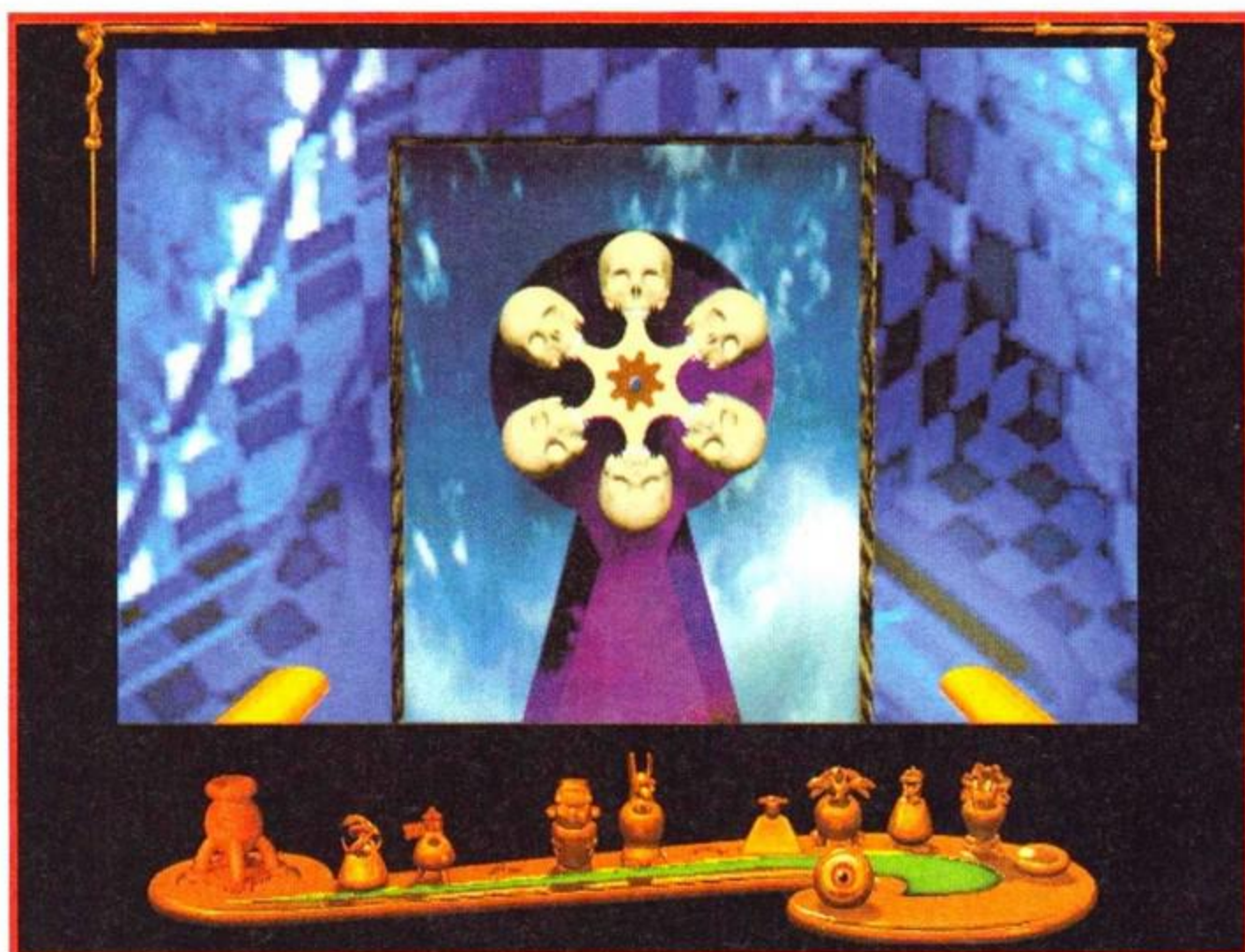
LA TORRE E I SOTTERRANEI

Ritornate alla Main Hall al primo piano e rientrate nel teatro; uscite a sinistra e fermatevi di fronte alla ruota con le lettere disposte alla rinfusa. Componete il nome **Geoffrey** nello slot a destra e potrete accedere alla torre dell'orologio. Salite fino in cima e liberate l'anima di Beth dal vaso, poi esaminate la console video da dove potete controllare le numerose telecamere sparse per il museo. Attivate quella relativa alla stanza degli Sciamani e spostando il piccolo joystick andate a scoprire il ritmo da suonare per attivare il passaggio segreto (Fig. 11). Ora esaminate il **juke box** e selezionate il disco **B-2**: si tratta della canzone del ragno Anansi che sblocca il **Music Box** nella stanza delle leggende. Esaminate i meccanismi dell'orologio e scendete le scale della torre finchè non vi imbattete in una nicchia con alcune catene; queste servono a regolare l'orologio, che dovete settare sulle 5,30 (come suggerito nei diari del professore). Per riuscirci vi basterà cliccare 9 volte sulla prima catena (manda avanti l'orologio di 5 ore) e poi 6 volte sulla quarta catena (manda indietro l'ora di 35 minuti); tornate in cima alla torre e recuperate l'amuleto dagli ingranaggi dell'orologio, dopodiché rientrate al museo alla Hall principale.
Da qui entrate nella Strange Beast (settate lo **skeleton Dial** sul colore blu) e proseguite verso la **Mysteries of the Deep**. Esaminate la statua di Nettuno e ruotate la palla che tiene in mano (Fig. 12) fino ad ottenere le coordinate di Atlantide **(75 W, 20 N)**, aprirete così un vano segreto nel pavimento dove troverete le mappe del museo e un altro amuleto.
Proseguite poi verso il fondo della sala, esaminate la statua della sirena e segnatevi le note della canzone (Fig. 13), poi voltatevi e suonatela sull'organo ad acqua; l'ordine dei tasti da suonare da sinistra a destra è:

1-6-5-1-6-5-7-4-2-1

Si aprirà il viso del Colosso di Rodi liberando un passaggio segreto; seguitelo e arriverete di fronte ad una porta stranamente decorata. Premete i simboli corretti seguendo le istruzioni del filmato visto in precedenza e arriverete al **labirinto** sotterraneo; le uscite da prendere per attraversarlo e arrivare all'**Underground World** sono:

avanti (fino al muro) - destra - avanti - sinistra - avanti (2) - destra - avanti (2) - destra - avanti - sinistra- avanti fino al muro - sinistra - avanti - destra - avanti (2) - sinistra - avanti - destra

Anzitutto settate lo **Skeleton Dial** sul colore giallo, poi preparatevi a dirigervi al lago di catrame; questo E' sempre infestato dall'Ixupi del

petrolio (Fig. 14), pertanto procuratevi l'amuleto necessario alla sua cattura prima di tentare l'attraversamento. Dall'altra parte vi aspettano un amuleto e un passaggio segreto diretto alla Main Hall.
Con questo abbiamo ormai esplorato quasi tutto il museo; torniamo quindi alle stanze che prima non potevamo raggiungere.

LE ULTIME STANZE

Rifate il lungo percorso per arrivare alla **Shaman Room** e andate a suonare sui tamburi il ritmo che avevamo scoperto nella Clock Tower:

RAM - TA - BO - BA - TA - RAM - BA

Entrate nel passaggio e arriverete nella **God's Room**. Per prima cosa esaminate la statua di **Thor**, divinità nordica del tuono, e fate ruotare la stele posta alla sua destra per ottenere il terzo indovinello che chiama in causa direttamente la pagina 17 del libro sui geroglifici egizi; purtroppo questa pagina è stata strappata, ma presto la ritroveremo. Andate in fondo alla sala nella cripta e risolvete il puzzle della Lira per ottenere un altro pezzo di amuleto. Per risolvere l'enigma basta suonare nella corretta sequenza le corde della Lira, seguendo il motivo che propone il computer. Ora sistemate lo **Skeleton Dial** vicino alla divinità celtica con due teste sul colore rosso, avrete così finalmente sistemato tutti i teschi necessari ad aprire l'ultima porta nella Puzzle Room. Per lasciare la God's Room portatevi di fronte al portone chiuso e cliccate sul pannello alla sua sinistra; per far aprire la serratura dovete ricomporre l'immagine che compare nell'agenda di Beth, che avete trovato precedentemente; potrete passare così alla Myth Room. Passando dalla Clock Tower avete sbloccato il meccanismo del **Music Box**, quindi cliccateci sopra e fate girare la chiavetta per ottenere un altro componente dei talismani. Se avete già eliminato l'Ixupi dei tessuti lasciate la Sala dei Miti e andate fino alle scale che portano al terzo piano; prima di salire però entrate nello stanzino ed esaminate gli stracci rossi, sotto ai quali si nasconde un altro amuleto.

GRAN FINALE

A questo punto avete trovato quasi tutti i talismani necessari a catturare gli Ixupi, dedicatevi quindi a fare piazza pulita dei demoni fino a che non ve ne mancherà uno soltanto (si tratta dell'Ixupi dell'elettricità). A questo punto andate al **Basement** (passando dalla Library) ed esaminate il pannello elettrico subito nell'anfratto a sinistra; a questo punto del gioco (con nove Ixupi catturati) lo troverete aperto. Esaminatelo da vicino e fate scattare il tasto centrale; così aprirete un portello segreto dove è nascosto il cadavere di Beth che tiene in mano la fatidica pagina 17 del libro sui geroglifici egizi (Fig. 15). Leggete la pagina completa e avrete l'ultimo indovinello che identifica la **ghigliottina**; raggiungetela (è nella stanza delle torture) e fatela scattare cliccando sul fermo in alto a destra.
Notate i simboli incisi sulla lama e proseguite alla volta della Puzzle Room, in fondo alla quale potrete finalmente aprire il portone chiuso dalla serratura con i sei teschi (Fig. 16). Entrate e troverete un botola e un sigillo in pietra con i simboli appena visti sulla ghigliottina; fate ruotare la pietra e godetevi la caduta libera. Una volta giunti in fondo al tunnel sarete nella Main Hall e potrete trovare l'ultimo pezzo di amuleto che vi manca dietro la botola che si è aperta.
Ricomposto l'ultimo talismano tornate nel Basement ed entrate nella stanza del generatore dove è nascosto l'Ixupi dell'elettricità; catturatelo e godetevi il finale di questo splendido gioco.
Bye-bye.

Antonio Perna

Ixupi: come, dove, quando

Ecco l'elenco degli Ixupi con i loro nascondigli e il giusto talismano che serve a catturarli.
Ricordatevi che i demoni non restano mai fermi a lungo nello stesso posto, quindi provate più di una volta nei vari nascondigli elencati, fino a quando non riuscirete a stanarli. State bene attenti alle musiche e ai rumori durante il gioco: quando un Ixupi sarà presente nel luogo che state indagando lo sentirete agitarsi, pronto a saltarvi addosso. Aspettate quindi che si manifesti la nebbia verde sull'oggetto che state esaminando e utilizzate su di essa il talismano corretto. E l'Ixupi non sarà più un problema.

IXUPI DELLE CENERI
Si nasconde nel camino del Museum Office, e nelle ceneri della Funeral Rites accanto al puzzle della dama cinese.

IXUPI DELLA SABBIA
Si trova nel tempio di Poseidone nella Mysteries of the Deep Room oppure nel cumulo di sabbia nell'Amazing Plant Room.

IXUPI DELL'ACQUA
E' nel lago sotterraneo e nella fontana di pietra della Main Hall (una volta attivata).

IXUPI DELLA CERA
Lo troverete sul candeliere nella Library, nel serpente della Myths e Legends Room, e nella statua umanoide nella Shaman Room.

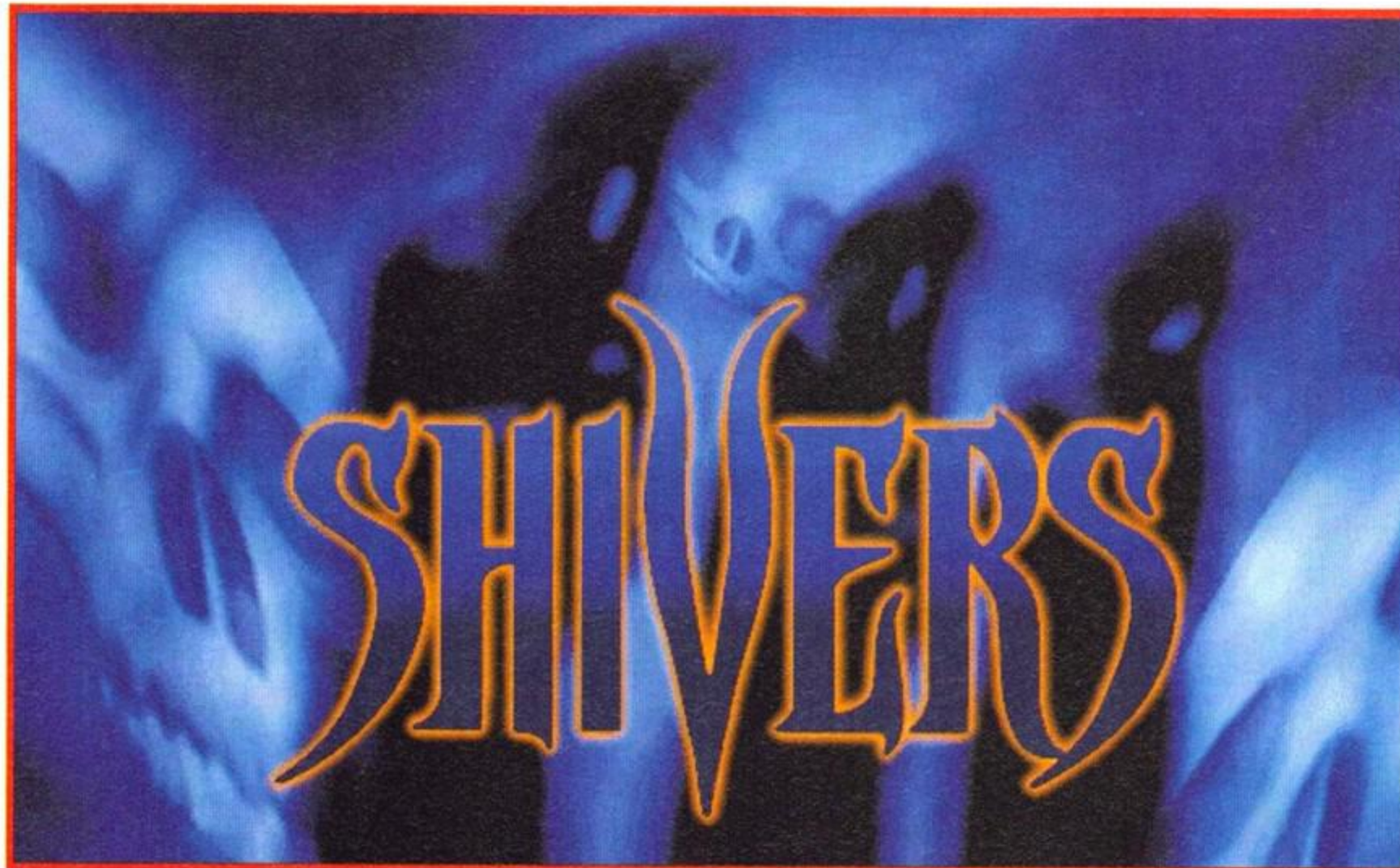
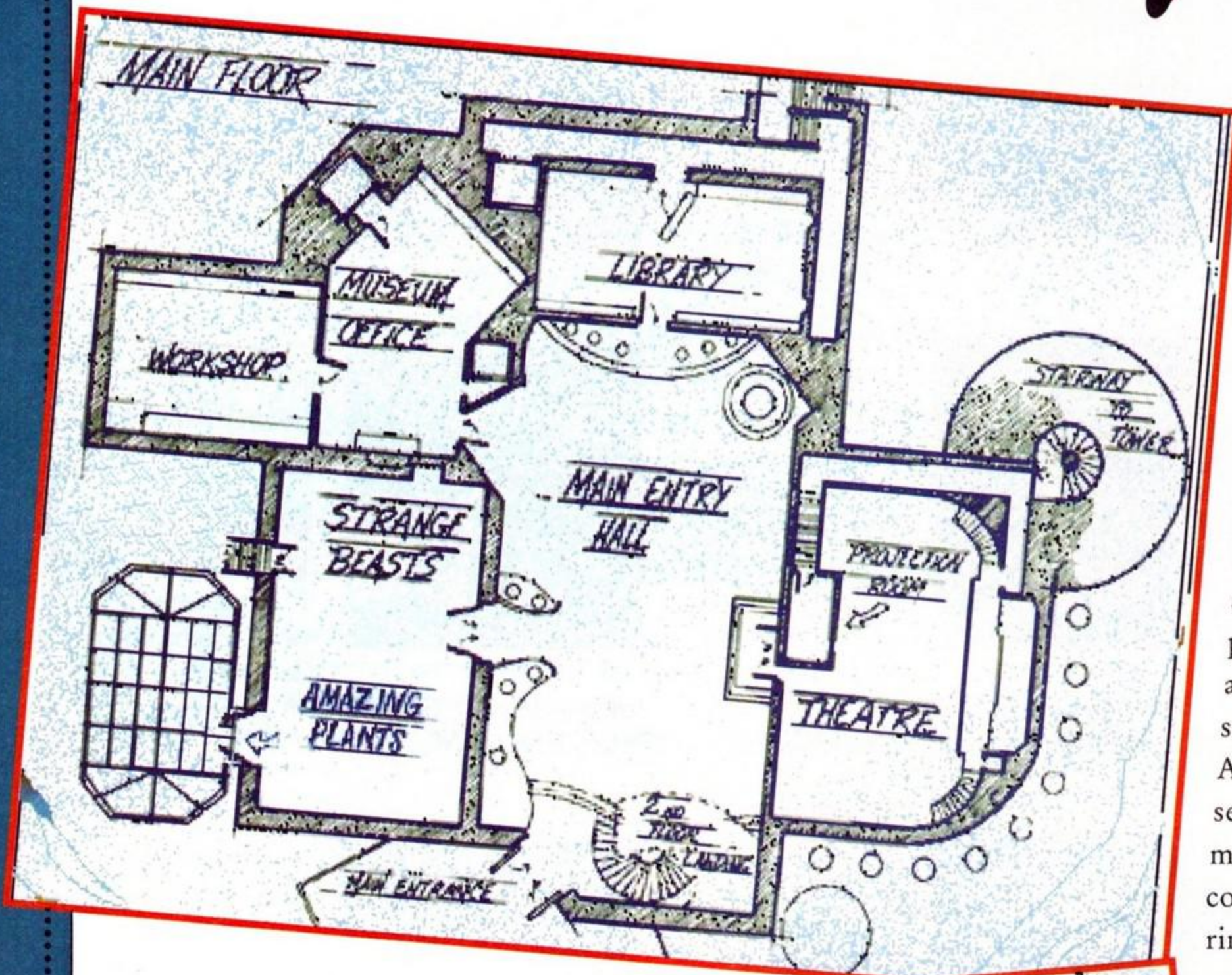
IXUPI DEI CRISTALLI
Si trova nel grosso quarzo giallo della Mysteries of the Deep Room e nel lampadario in cima alle scale della Main Hall.

IXUPI DEL LEGNO
Si nasconde alternativamente tra la statua nel Workshop, la pila di tegole nella Myths e Legends Room e il legname accatastato davanti all'ingresso dello sgabuzzino dove si trova la Fortune Teller.

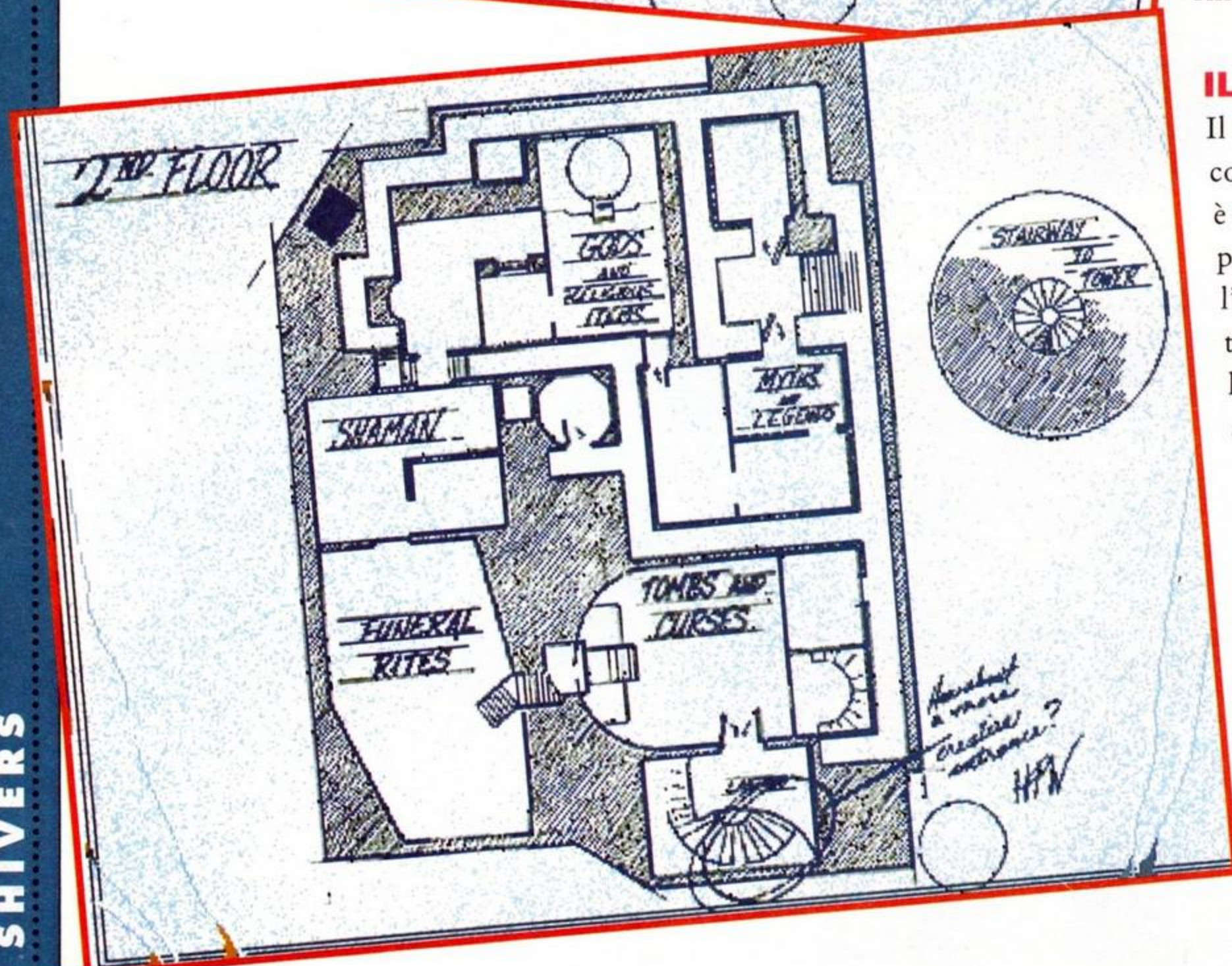
IXUPI DEI TESSUTI
E' celato nel sarcofago egizio della Tombs e Curses Room, nei tessuti rossi nello stanzino ai piedi delle scale che scendono dal Planetarium e nei drappi custoditi nella capanna della Funeral Rites Room.

IXUPI DEL PETROLIO
E' sempre presente nel lago di catrame del Subterranean World, dopo il labirinto, e saltuariamente lo si può trovare anche nelle ossa annerite in un angolo della Strange Animals Room.

IXUPI DEL METALLO
E' in agguato nel cavallo di bronzo della Strange Animals Room e nell'armatura della stanza da letto del professore.

IXUPI DELLA ELETTRICITÀ
E' l'ultimo Ixupi che dovete catturare nella Generator Room, ma si trova anche nella sedia elettrica nella Sala delle Torture e nel modellino di Stonehenge nel Planetarium.

Le mappe

GLI AMULETI DEL MAIN FLOOR

La vostra avventura comincia qui, nel museum office, dove potrete catturare il vostro primo demone: l'Ixupi delle ceneri. Nel cassetto della scrivania c'è anche il primo amuleto da raccogliere. Nel Workshop trovate il puzzle della cassettiera, mentre i totem indiani sono nell'angolo in alto a sinistra della main entry hall. Un altro amuleto si trova nella library, in cima agli scaffali, e uno invece è nella sala delle amazing plants, subito a sinistra dell'ingresso. L'ultimo amuleto su questo piano lo trovate nel teatro, salendo dietro al palco.

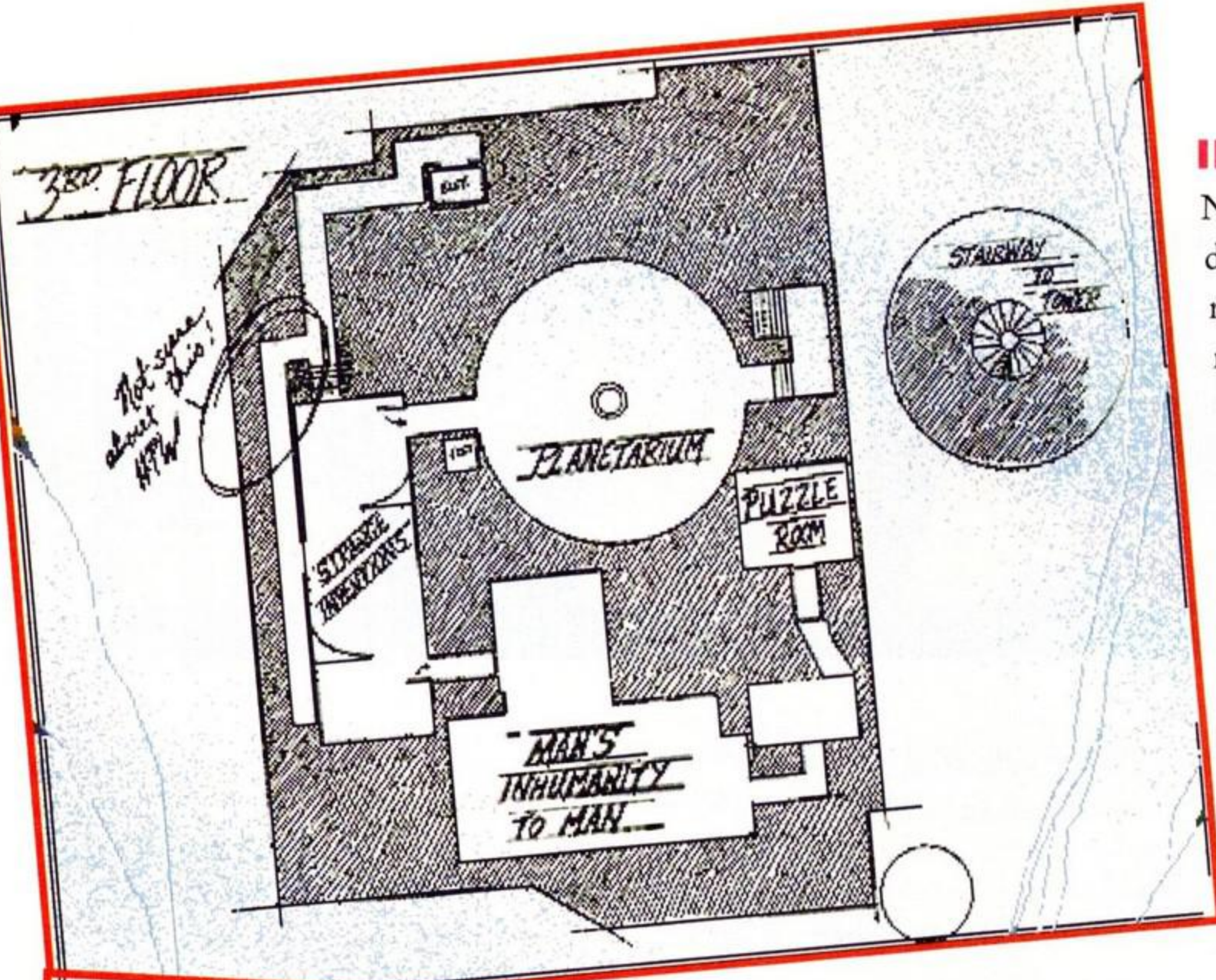
Alla fine del gioco spunterete da uno scivolo segreto accanto alla fontana in alto a destra nella main entry hall: qui raccoglierete l'ultimo componente per l'amuleto che serve a rinchiudere l'ultimo Ixupi, quello dell'elettricità.

IL SECONDO PIANO

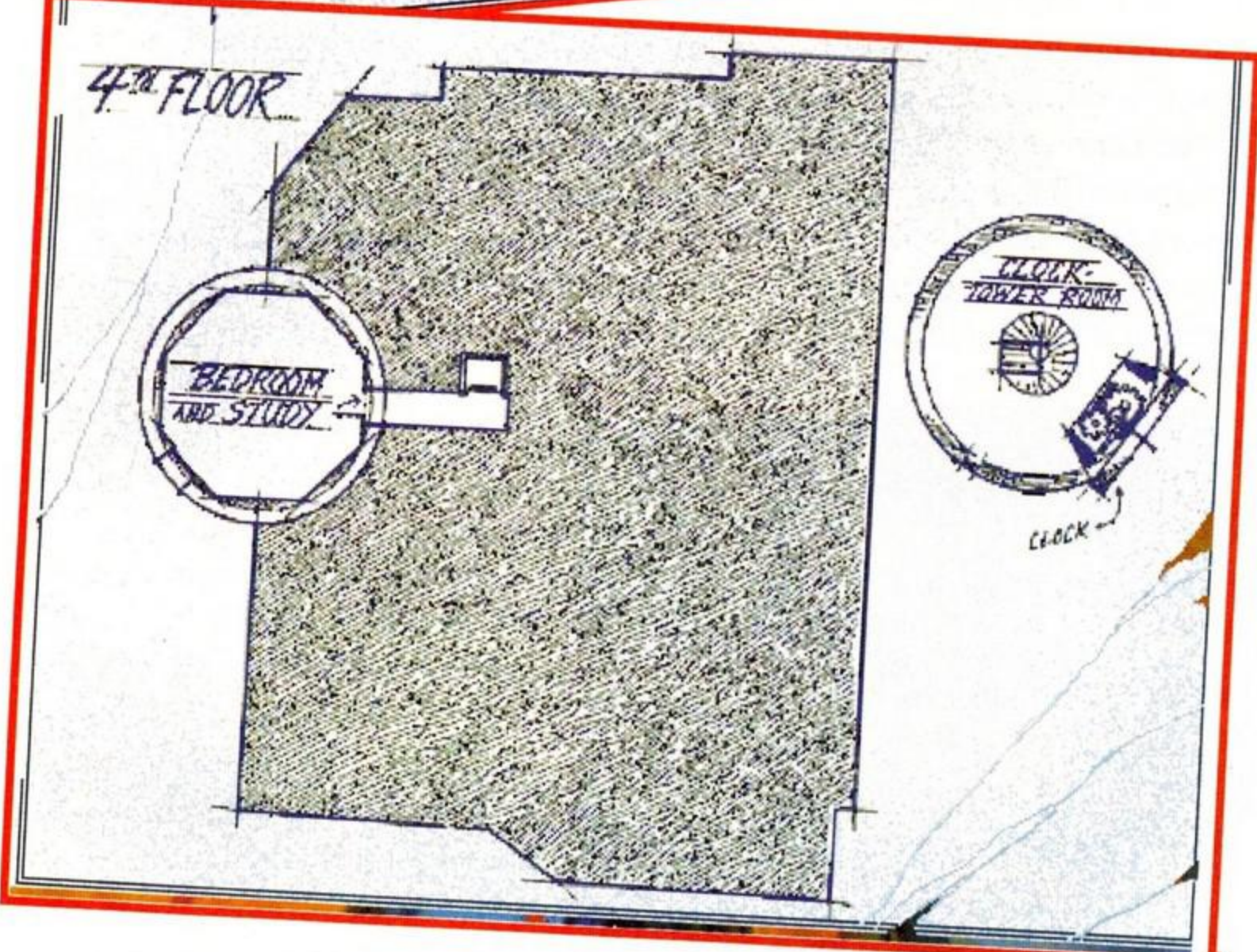
Il piano è diviso in due sezioni non comunicanti; per muoversi da una zona all'altra è necessario passare dal piano di sopra. Nella prima sezione c'é la sala delle tombe (con l'enigma della Sfinge che vi darà un talismano), quella dei riti funerari (con l'enigma della dama cinese) e quella dello sciamano che potrete risolvere solo alla fine del gioco.

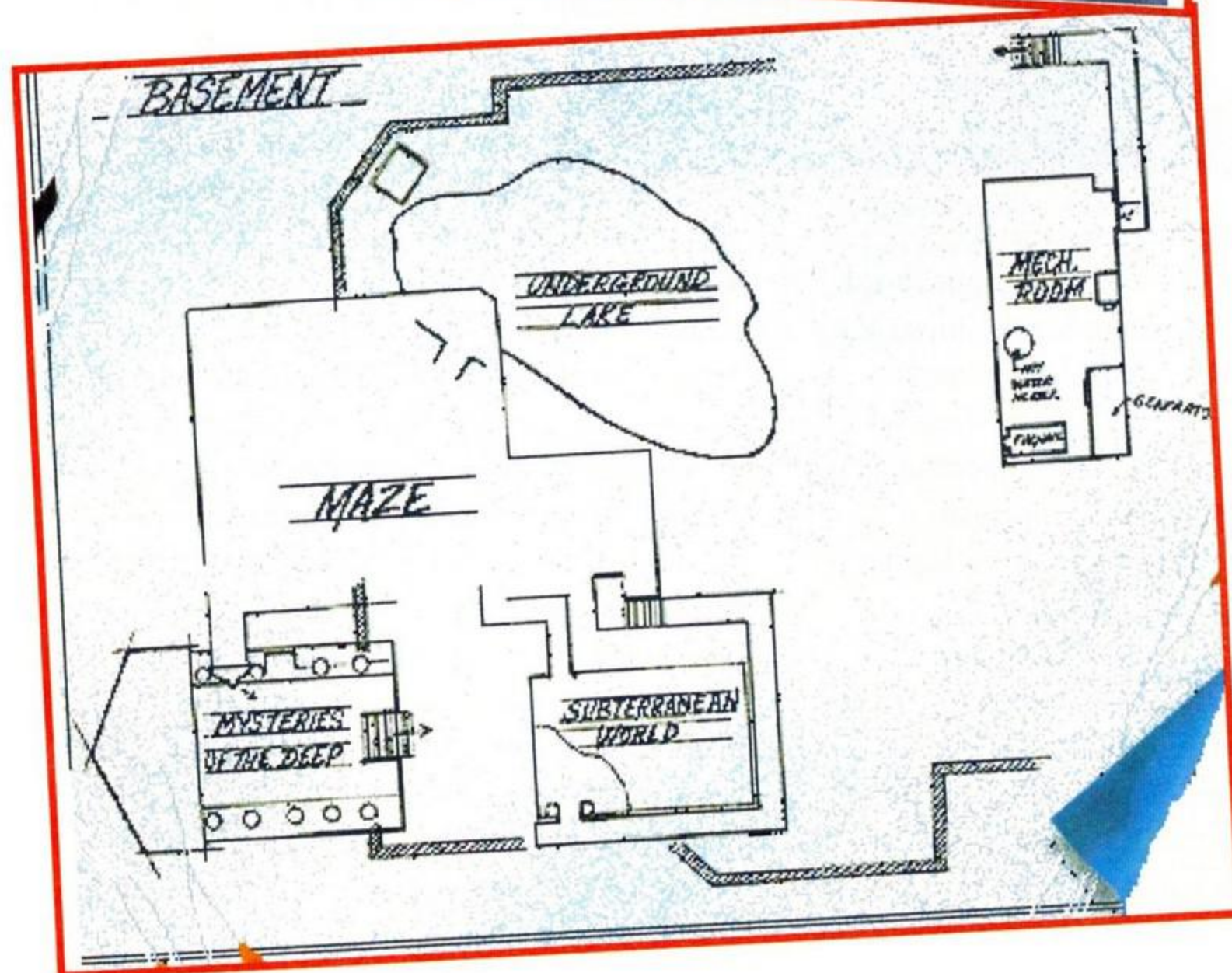
Passando dai corridoi esterni potete inoltre accedere alla sala della zingara dove troverete un altro talismano.

Nella seconda sezione ci sono la sala delle divinità, (con una cappella dove troverete l'enigma della lira) quella dei miti e delle leggende (music box e sarcofago) e lo sgabuzzino di servizio (dove è nascosto un amuleto sotto gli stracci).

IL TERZO PIANO

Nella sala delle invenzioni risolvete il puzzle dell'alchemical machine (in basso a destra) per raccogliere il primo talismano. Il secondo lo trovate nella sala delle torture dopo aver risolto l'enigma dell'impiccato, in seguito alla quale dovrete passare nella puzzle room dove c'è il quarto amuleto (prima però beccatevi i puzzle del mastermind e il pinball). Qui si trova anche il portone che va aperto impostando correttamente i sei skeleton dials e che vi porterà allo scivolo verso il primo piano. Nel planetarium risolvete il puzzle dell'Ufo e otterrete un altro talismano; da qui si scende nella seconda sezione del secondo piano alla stanza dei miti.

IL QUARTO PIANO

L'unica stanza del quarto piano è la camera da letto del professore, dove potete raccogliere importanti notizie sulla sua storia, ma dove non c'é molto da fare.
Sul comodino esaminate la sveglia che vi fornirà utili informazioni sul puzzle della torre dell'orologio.
Passando dal teatro (piano terra) si accede alla torre, dove avete da risolvere il puzzle dell'orologio e quello del music box. Qui trovate anche un talismano e la console delle videocamere da cui scoprire come risolvere l'enigma dello sciamano e dei suoi malefici tamburi.

I SOTTERRANEI

La prima sala in cui andare è la mysteries of the deep, a cui arrivate passando dalla strange beast; qui dovete risolvere il puzzle di Nettuno (ottenendo un amuleto e le mappe che state vedendo) e l'enigma della canzone della sirena che apre le porte per il labirinto del mondo sotterraneo. Superato questo arrivate al lago di catrame dove dovrete eliminare l'Ixupi del petrolio prima di poter raccogliere un altro amuleto e tornare alla main entry hall.
Sempre su questa mappa è evidenziata la cantina del museo, raggiungibile mediante i passaggi dietro la library, dove si concluderà l'avventura con la cattura dell'ultimo demone.

ISHAR 2

Dopo le vostre numerose richieste abbiamo deciso di pubblicare la soluzione di questo non proprio nuovissimo, ma comunque affascinante, gioco di ruolo. Partiamo quindi alla scoperta di Ishar 2.

IRVAN's ISLAND

Cominciate andando prima ad ovest, poi a nord, cercando di evitare combattimenti (siete ancora troppo vulnerabili). Entrate nel villaggio e datevi da fare con la pompa. Reclutate Kudasec, prendete i suoi oggetti e poi uccidetelo (se volete evitare guai in futuro). Visitate le due taverne per reclutare quattro personaggi per il vostro gruppo (io vi consiglio Eliandr, Zeloran, Fandhir e un qualunque guerriero); comprate un arco (con qualche freccia) e una spada dall'armaiolo, poi acquistate del cibo dal negoziante per recuperare le energie perse durante i combattimenti. Andate al molo e fatevi dare un passaggio; liberate il prigioniero che trovate e riportatelo al capo del villaggio che vi svelerà la vostra prima missione, quindi tornate al punto di partenza. Sbarazzatevi dei tre ladri, trovate la donna e prendete il ciondolo, poi tornate al villaggio per comprarvi elmo e scudo. Proseguite verso est fino alla foresta, quindi andate a nord per raccogliere i funghi bianchi e neri, andate più a nord che potete, raccogliete i denti di leone (dandelions) e combattete con le vespe. Entrate nella piccola radura a sud e uccidete gli orchi; per eliminare il loro capo usate l'arco, quindi prendete il braccialetto. Tornate al villaggio, date il braccialetto al capo, quindi recuperate la barca. Mangiate, dormite, fate scorta di quel che vi serve (cibo e frecce in primis), poi andate al molo e fatevi portare alla città.

ZACH's ISLAND

Un paio di suggerimenti: quando raccogliete del denaro dopo un combattimento, dividetelo tra tutti i membri del gruppo per mantenerli egualmente soddisfatti. Inoltre, appena arrivati in città fatevi un giro di tutti i negozi per segnarvi i prezzi delle varie merci; poi per voi comprate solo le cose migliori al prezzo più vantaggioso che trovate, evitando inutili compravendite di armi poco efficaci.

Andate a destra attraverso la città e raggiungete la biblioteca all'estremità nord-est della mappa. Prendete la pergamena che riguarda la fortezza e uccidete quanti più nemici riuscite (per guadagnare denaro ed esperienza). Fate scorta di cibo e reclutate qualcun altro se necessario, mangiate e dormite quindi tornate al molo e dirigetevi verso la fortezza.

AKEER's ISLAND

Seguite il muro lungo la destra cercando di dirigervi verso est, eliminate i gruppi di scheletri, quindi attraversate il passaggio a sud. Raccogliete il tesoro che si trova nel vicolo cieco a sud e il teschio in quello ad est, quindi abbandonate il passaggio e proseguite verso est e poi a sud fino ad una grande sala. Andate fino all'estremità a sud-est, poi a sud e ancora ad est e percorrete il corridoio che va a nord. Attivate i due meccanismi sui muri a sinistra e a destra, poi proseguite ancora verso nord seguendo il corridoio fino ad una grande stanza. Qui attivate il meccanismo sul muro nord quindi uscite dal passaggio, andate a sud-est, seguite il corridoio e prendete un altro teschio dal vicolo cieco. Tornate nel corridoio con i due meccanismi, camminate vicino al muro ovest, poi entrate nella stanza sul lato opposto, prendete il tesoro, il teschio e le armi, quindi tornatevene alla città.

ZACH's ISLAND

Comperate delle armi, nonché frecce e cibo in grandi quantità perché le cose si faranno presto pesanti. Acquistate anche cinque abiti da monaco e cinque giacche di pelliccia dal negozio di vestiti (non lontano dal molo, su una strada che porta ad una piccola piazzetta a nord). Andate alla biblioteca, esaminate la pergamena che riguarda le pozioni, quindi andate a ovest fino alla banca. Cercate di eliminare tutte le guardie in un colpo solo usando frecce ed incantesimi, rubate 100.000 pezzi e depositatene 10.000 nella banca concorrente che troverete di fronte; ora avete i soldi per fare spese. Comperate una gazza, una scimmia, un'aquila e un pappagallo dal negozio di animali che si trova all'estremità a sud-est della città (di fronte c'è anche un ottimo armaiolo). Andate a sud e acquistate cinque corde, andate a ovest e comperate le pozioni per gli incantesimi "troublesome priest" Humbolg e "Ent reviver" Jablou. Proseguite a ovest e per i prossimi tre incroci andate a nord, poi a ovest e infine ad est. Uccidete la guardia gigante (duretta) e cercate di riguadagnare energia. Entrate nel nightclub

"Blu Velvet" (aperto solo di notte) e verrete gettati in prigione; qui liberate la gazza dalle sbarre, prendete la chiave e aprite la cella. Indossate gli abiti da monaco e attraversate il passaggio della fortezza tra mezzanotte e le quattro di mattina, superate il monaco e partecipate al sacrificio. Prendete la chiave della prigione dalla cintura del monaco e andatevene dal passaggio. Trovate il muro invisibile (dove uno dei vostri personaggi noterà una crepa) e attraversatelo. Lasciate la prigione, combattete con le guardie e procuratevi almeno 10.000 pezzi e uno scudo di ferro. Ora potete tornare all'isola dove è cominciata la vostra avventura.

IRVAN's ISLAND

Andate più ad est che potete e seguite la costa; troverete un mago a cui dare i 10.000 pezzi d'oro, quindi liberate l'aquila. Prendete la pergamena della montagna, tornate a ovest e seguite la costa fino al limite ovest oltre i monoliti di pietra; qui raccogliete la reliquia. Quando si sveglierà il Golem uccidetelo due volte (gli incantesimi non vi serviranno molto), poi tornate al molo. Selezionate le montagne e approdate a sud.

JON's ISLAND

Mettetevi le pellicce (o prenderete il raffreddore), toglietevi l'armatura e legatevi con le corde per evitare di cadere. Andate ad est, prendete il pentolone dalla neve quindi andate a ovest seguendo la stradina lungo il precipizio. Entrate nelle montagne, trovate un rinoceronte ed eliminatelo per impadronirvi del corno (protesterò al WWF). Tornate all'approdo e questa volta prendete terra a nord-ovest; se necessario tornate prima in città per rimettervi in sesto. Andate ad est, seguite la costa poi prendete il passaggio in direzione ovest; eliminate i due giganti, prendete la spada vivente in una delle cavità, quindi tornate indietro dal passaggio per continuare a nord; troverete un prete all'estremità. Dategli la pozione Humbolg, quindi prendete la pergamena sulla Tree Island.

THORM'S ISLAND

Indossate il ciondolo recuperato dalla donna morta, prendete a sinistra all'incrocio, quindi andate a nord ed infine girate alla seconda deviazione a destra. Al termine troverete un "Ent" a cui dovrete somministrare la pozione Jablou; ora prendete il ciondolo. Tornate verso sud, andate ad ovest ed entrate nel villaggio; esaminate le capanne per ottenere informazioni poi tornate al molo e raggiungete la posizione più a est; qui combattete contro gli Ewoks. Quando avrete vinto prendete la reliquia e tornate verso il molo. Andate a nord, est, nord e poi ancora est, seguite la strada e al termine troverete un druido della pietra; mettetegli sopra il corno e dategli lo scudo di ferro quando si risveglia. Raccogliete quindi lo scudo magico (che vi proteggerà dal fuoco), tornate indietro e all'incrocio andate a nord, est e poi nord. Combattete con il mostro poi proseguite verso ovest; oltrepassate il labirinto evitando le uscite false e le aquile per arrivare al cadavere della donna che si trova in fondo a ovest. Prendete la chiave che ha al collo (apre la Town Hall) e tornate al molo.

ZACH's ISLAND

Andate alla Town Hall (estremità a nord-ovest), entrate e prendete l'idolo, quindi andate al tempio (appena a ovest della banca) e restituitelo al monaco.
Prendete il ciondolo dell'elementale dell'aria quindi andate a prelevare un po' di soldi alla banca. Comprate armi e cibo se necessario, mangiate e dormite, e conservate 7.100 monete prima di andare al molo per raggiungere la fortezza.

AKEER's ISLAND

Seguite il muro a sinistra cercando di andare verso nord fino al passaggio. Nel corridoio circolare prendete il passaggio

invisibile verso nord, seguite il corridoio ed entrate nella sezione allagata. Una volta nel labirinto proseguite in direzione nord fino a raggiungere le catacombe; trovate tre bilance e mettete esattamente 3.350 monete su ciascuna delle prime due. Tornate alle catacombe e l'acqua dovrebbe essere sparita. Prendete il secondo corridoio a sud-est e alla fine seguite il piccolo cunicolo sotterraneo. Nella stanza più grande azionate il meccanismo che si trova in fondo a sud-est, quindi prendete il tesoro a nord-ovest e indossate il ciondolo dell'elementale d'aria. Continuate verso nord-est, prendete la prima svolta a destra e combattete con le mummie (i migliori incantesimi sono il Fire Cloud e il Lightning). Giunti in fondo andate verso sud e prendete il teschio.
Tornate a nord, poi andate a est. Fermatevi di fronte al muro, prendete il passaggio invisibile verso sud, raccogliete il tesoro e il teschio. Tornate alla posizione iniziale di fronte al muro, quindi proseguite ancora ad est superando gli ostacoli invisibili; se vi bloccate fate un passo indietro (direzione sud) e continuate ad est (potete trovare altri tesori se esplorate il labirinto di ostacoli invisibili). Entrate nella prigione, seguite il corridoio e ad est uccidete la guardia-leone. All'estremità est usate la chiave della prigione nella serratura e tutte le celle si apriranno: giratevi e prendete il tesoro nella prima cella a destra dietro il muro invisibile. In una delle celle troverete una ragazza cieca che dovrete prendere con voi (rinunciate al guerriero o all'arciere). Nella seconda cella a sud (contando a partire da ovest) c'è un passaggio segreto attraverso un muro invisibile; seguite questo cunicolo e arriverete in una stanza più grande. Questa zona è maledetta, e alcuni personaggi diventeranno "inverted"; per riportarli alla normalità usate l'incantesimo Lifting. Andate al centro del colonnato e prendete la spada vivente; per uscire da qui seguite questo percorso: nord, tornate al centro, sud, centro, ovest, centro; ogni volta troverete o un tesoro o un meccanismo da attivare. Ora seguite il percorso a sud-est e il corridoio a sud; di fronte alla grata liberate

la scimmia, quindi aprite il passaggio, raggiungete la zona d'imbarco e selezionate ancora la fortezza.

AKEER's ISLAND

Tornate a sud-est nel corridoio con i due meccanismi, andate a nord seguendo il passaggio e seguite i corridoi verso ovest. Prendetevi cura dello

stregone del caos con una psychic protection, quindi uccidetelo. Prendete il tesoro e il teschio, tornate all'ingresso del passaggio e seguite il corridoio a sud-est. Fate attenzione al mago, eliminatelo, quindi cliccate sul bottone che si trova sotto le teste d'aquila per rivelare un passaggio segreto. Seguite il corridoio verso nord, piazzate i sei teschi nelle apposite nicchie, poi continuate. Liberatevi delle guardie e prendete la reliquia, quindi tornate in città.

ZACH's ISLAND

Comperate cinque tuniche da sera dal negozio di vestiti, indossatele assieme al ciondolo dell'Ent e tornate al nightclub "Blue Velvet". Prendete la pergamena sulla fine della fortezza e con 20.000 monete in tasca andate al vicolo tra le quattro torri fra l'una e le due di notte. Date i soldi al losco figuro che trovate qui e otterrete un'altra reliquia.
Acquistate gli ingredienti per cinque pozioni anti-vertigine (Mildong), riposatevi, andate al molo e raggiungete l'approdo a nord-est delle montagne.

JON's ISLAND

Trovate il sentiero verso ovest; seguitelo, eliminate i nani ed entrate nelle montagne a nord. Prendete due Edelweiss plant (una nel vicolo

cieco a ovest, l'altra in quello ad est), tornate all'ingresso del passaggio, continuate ad est, uccidete gli avvoltoi ed entrate a nord. Raccogliete un'altra Edelweiss plant, tornate indietro e proseguite verso est e poi nord; andate a est e troverete altre due piante. Anche questo posto è maledetto, quindi lanciate un incantesimo curse-lifting per proseguire. Fate bere ad ogni personaggio una pozione antivertigine, seguite il sentiero, prendete la reliquia e tornate al molo. Selezionate ancora le montagne ma questa volta andate all'approdo a nord-ovest.

JON's ISLAND

Seguite la costa andando verso ovest, combattete con le guardie e alla fine liberatevi di uno dei vostri personaggi. Entrate nelle montagne ad est, uccidete le guardie e mettete le cinque reliquie sulle colonnine per ridare vita al druido. Prendetelo con voi (il druido è essenziale per gli incantesimi di protezione dal fuoco), e dirigetevi al molo e poi alla fine della fortezza.

OTBAR's ISLAND

Combattete contro l'elementale di fuoco mettendo lo scudo magico su uno dei vostri personaggi e attivando l'incantesimo di protezione dal fuoco. Al primo incrocio andate a destra e continuate in quella direzione, passate dall'entrata aperta a nord, poi ai prossimi incroci continuate ad andare a ovest. Nel labirinto eliminate gli orchi (otterrete armi e tesori), quindi andate a nord per combattere contro il drago. Per ucciderlo usate la stessa tecnica usata per l'elementale di fuoco (e mi raccomando l'incantesimo di protezione!). Per vincere avrete bisogno di più di un assalto, quindi ogni tanto ritiratevi per curare le ferite.

Ora continuate a nord e prendete i tesori negli angoli fino ad arrivare ad un passaggio segreto nel muro nord. Proseguite, battetevi con il mago e gli scheletri e al termine del labirinto di muri invisibili attivate il meccanismo. Tornate fino all'incrocio e andate a sud: dovrete fare un bello slalom perché dalle mura usciranno delle lance. Raggiungerete così la fortezza di Shandar.

Nella stanza grande muovetevi seguendo le pareti perché dal soffitto cadono regali sgraditi, e andate a prendere il tesoro in fondo a sud-est. A nord- ovest combattete con il cavaliere e guadagnate l'accesso a nord; seguite il corridoio e in una piccola stanza a ovest troverete un meccanismo da attivare. Alla fine combattete con la Gorgone e andate alla fontana al centro della grande sala; bere qui vi aumenterà i punti vita. Tornate indietro e in direzione sud arrivate al labirinto con la strega e le mummie; prendete a sud e poi a est. C'è un meccanismo da attivare nella piccola stanza ad ovest; combattete con le guardie-leone e attivate la trappola per aprire la grata. Al prossimo incrocio andate a nord e in fondo prendete i tesori e attivate il meccanismo. Tornate all'incrocio e andate a sud; seguite i corridoi fino alla fine poi cercate una piccola stanza occupata da un mago. Ascoltate quello che ha da dirvi (non colpitelo) quindi prendete la direzione nord nel corridoio precedente. Mettete il pappagallo di fronte all'orecchio e si aprirà un passaggio. Nella stanza seguente muovetevi a zig-zag e in quella dopo restate vicini alle pareti; preparate lo Psychic Shelter, quindi andate a combattere contro Shandar in fondo a nord. Uccidetelo, tornate alla città e...

E' finita ! Quasi non ci speravo più. Ora potrete iniziare a pensare a Ishar 3... Buon viaggio!

Antonio Perna

PRENDI AL VOLO L'OCCASIONE

Diventate redattori aeronautici! Dieci di voi si possono portare a casa una copia di Flight Simulator 5.1! Leggete come...

"Il viaggio di affari sull'Airbus A320, da New York a Los Angeles, procede tranquillamente, fino a quando il personale di bordo dell'aereo invita i passegeri a prendere il posto a sedere. Una turbolenza causata da un improvviso quanto violento temporale è prevista a breve sulla rotta impostata dall'ormai pluri-collaudato comandante Homeboy. Con un po' di preoccupazione riprendete posto alla sinistra del corridoio, proprio vicino al finestrino. Guardando incuriosito fuori dall'oblò, notate le minacciose nubi all'orizzonte le quali, nonostante il sole ancora alto nel cielo, si illuminano sotto la luce di impressionanti saette. L'aereo inizia a traballare sotto l'influsso delle correnti d'aria prodotte dal temporale, e la vostra fronte inizia ad imperlarsi di sudore. La bufera avvolge ormai senza scampo l'aereo, facendolo dondolare come un ramo di un esile albero in balìa della tempesta. Un boato ed una luce accecante avvolgono l'aereo, spaventandovi a morte. Come d'incanto, l'aereo smette di traballare, per la gioia dei passeggeri ormai terrorizzati, uscendo dalla turbolenza, e il sole ritorna ad illuminare sereno la rotta dell'Airbus. Qualcosa, però, vi insospettisce... vi alzate e vi dirigete verso la cabina di pilotaggio, per farvi rassicurare dal comandante sulle condizioni atmosferiche, e... con stupore vi accorgete che non c'è nessuno alla guida dell'apparecchio!!!"...

Ora tocca a voi continuare il racconto. Se avete fantasia, trovate una storia avvincente, o divertente, oppure drammatica... insomma, date sfogo alla vostra immaginazione!
In due cartelle (3600 caratteri o battute) cercate di concludere la storia da noi iniziata. A settembre verranno scelti dieci fortunati redattori che si porteranno a casa ciascuno una copia di Microsoft Flight Simulator 5.1. Dimostrateci, inoltre, di avere una esauriente cognizione di come fare atterrare un Airbus A320, indicando negli spazi vuoti della foto di questa pagina, la sequenza numerica delle operazioni da effettuare per un "safe-landing"; così, in caso di parimerito, potremo scegliere coloro tra i quali saranno riusciti a completare la sequenza correttamente. Non considerateci così fetenti... un aiutino ve lo diamo! Di seguito vi descriviamo l'esatta sequenza di atterraggio... a voi scoprire la locazione delle varie strumentazioni!

DAL MANUALE DEL PILOTA...

Sedetevi nella postazione di sinistra, quella dedicata al comandante.
Prima di tutto, appena accomodati, dovrete togliere il **pilota automatico (1)**, in modo da avere il completo controllo dell'apparecchio.
Appoggiate la mano sinistra sul braccio sinistro della **cloche (2)**; ora potete avere il controllo sulle imbardate dell'aereo.
Mettete le mani sulla **manetta dei motori (3)**; ce ne sono due, una per motore, ma prendetele entrambe nella mano. Se le spingete in avanti darete più potenza, viceversa l'aereo tenderà a perdere velocità.
Controllate l'**altimetro (4)**, che vi informa a quale altezza state volando.
Controllate l'**orizzonte artificiale (5)**, che vi informa sul corretto assetto dell'aereo rispetto al suolo. Lo schermo vi informa inoltre a quale altitudine state volando, e a quale velocità. In teoria, se siete in fase di approccio all'aeroporto, dovreste essere a 5.000ft e a una velocità di 280 knots. Per atterrare occorre ridurre la velocità a 200 knots, ma non dovrete assolutamente spostarvi dall'altitudine di 5.000ft.
Tirate la cloche dolcemente verso di voi, mentre con la mano di destra riducete piano piano la potenza dei motori, fino a raggiungere la velocità di 200 knots. Sempre sul quadrante dell'orizzonte artificiale potrete guardare se state lasciando o no la quota di crociera. Dovreste essere correttamente allineati: 5.000ft e 200 knots di velocità.
Per far sì che l'aereo abbia più portanza e rimanga stabile a una più bassa velocità, dovrete abbassare i **flaps (6)**, facendovi aiutare (magari dalla biondona che era seduta al vostro fianco durante il viaggio); fatela sedere nella poltrona del co-pilota, a destra, e fatele abbassare i flaps con tre scatti di leva.
Sentirete l'aereo cambiare l'altitudine; la portanza maggiore lo farà rallentare.
Aumentate leggermente la potenza dei motori, in modo da essere sempre a 200 knots.
Abbassate i **carrelli (7)** e sperate che le tre luci di segnalazione si accendano. Guardate fuori dal finestrino e cercate la pista di atterraggio di fronte a voi. Muovete la cloche in modo da allineare l'aereo con la pista.
Cominciate a togliere potenza ai motori, e a scendere sotto i 200 knots di velocità. L'aereo comincerà a scendere. Controllate l'altimetro... se scende troppo velocemente, date più gas e tirate leggermente la cloche verso di voi. Guardate sempre l'orizzonte artificiale, che vi informerà in maniera precisa come vi state comportando. Dovreste scendere indicativamente 1.000ft al minuto.
La torre di controllo vi informerà quanto siete distanti dalla pista e come state procedendo rispetto al sentiero di discesa.
A tre miglia di distanza dovreste essere a 1.000ft di altezza. Guardate la pista. Dovreste vedere otto luci lampeggianti che vi indicano la via d'approccio alla pista.
Quando sentirete le ruote toccare la pista

portate le manette dei motori tutte verso il basso. Mettete i piedi sui **pedali** (8) e premete con forza la punta di essi, azionando i freni. Mettete la mano di sinistra sul **timone** (9) e controllate la frenata. Terminata la corsa azionate il **freno di stazionamento** (10) e con l'**altoparlante** (11) informate i passeggeri dell'atterraggio avvenuto. Accettate un gin tonic dalla hostess e lasciatevi andare in un focoso bacio alla biondona di fianco a voi.

PER PARTECIPARE

Inviate un dischetto contenente un file di testo lungo al massimo 2 cartelle (3600 caratteri), e recante sull'etichetta le vostre generalità (nome, cognome, età, indirizzo e numero telefonico). Inoltre aggiungete, dopo la recensione, la sequenza corretta per fare atterrare l'Airbus A320. Inserite sulla fotografia (negli appositi spazi) la numerazione che secondo voi è corretta, e scrivete pari pari (leggendo da sinistra verso destra) la sequenza risultante (ad es.: 1-10-9-5...).

Il tutto deve pervenire in busta chiusa, ENTRO E NON OLTRE il 31 agosto 1996 a:

"PILOTA VIRTUALE" - EDI.PROGRESS
VIA PAGLIANO, 37 - 20149 MILANO.

Ad ottobre la pubblicazione dei lavori dei 10 "brevetti" di Pilota Virtuale.
Chi non scrive non vola!!!

IO L'AVE

(MA STAVOLTA NON L'

ECCO L'ELENCO DEI 20 BRAVI REDATTORI

1) FEDERICO TOMBARI
via Marzabotto 173 - Sesto S.Giovanni (MI)
2) MANIA' TOMMASO
via Gigli 9 - Monfalcone (GO)
3) STEFANO ANDREOLI
via Varazze 135 - Cesena (FO)
4) MARCO BENIGNI
via Don Luigi Orione 12
Cologno al Serio (BG)
5) MATTEO BERETTA
via P.Giovanni XXIII 8/a - Agrate Brianza (MI)
6) GALLI MIRKO
via Alghero 6 - Ascoli Piceno
7) STEFANO CASTALDI
via Accademia del Cimento 14/1 - Firenze
8) MARCO CELLI
via Braide 26 - Vaie (TO)
9) FRANCESCO FILEPPO
via Boglietti 2 - Biella
10) LORENZO MENESTRINA
Loc. Pozza 216/T - Sopramonte (TN)
11) FRANCESCO PACE
via Tre garofani 49 - Padova (PD)
12) ALESSANDRO PAGANI
via Rivoli 3 - Cadidavid (VR)
13) SILVIA GUERRINI
via per Rosignano
Rosignano Solvay - Loc. Polveroni (LI)
14) MAURO SCARPARO
via Teodosio 104 - Milano
15) MATTEO PERUZZI
via Monteortone 3 - Padova
16) SIMONE PECCENATI
via Cavour 3/6 - Loano
17) LAURENT ROSSI
via Carlo Teggi 29 - Reggio Emilia
18) FABIO SCUDERI
via Brescia 78 - Calusco D'Adda (BG)
19) MAURIZIO STRANIERO
via De Motis 2/D - Pavia
20) PASQUALE ZAMBUTO
via Adua 2 - Arluno (MI)

ECCO I TESTI DEI PRIMI 10 REDATTORI
(GLI ALTRI NEL PROSSIMO NUMERO DI 'K')
CHE SI PORTANO A CASA UNA COPIA DI "SCUDETTO"

1) FEDERICO TOMBARI
via Marzabotto 173
20099 Sesto S. Giovanni (MI)
Intanto, è chiaro che io sono l'allenatore della Nazionale italiana. Da ciò si può dedurre che:
a) Vialli non mi sta sulle pa**e, non indìco votazioni tra gli altri giocatori per farlo giocare, lo faccio giocare e basta. Sa lui come.
b) Baresi, non essendo da me sottoposto a massa-cranti ed inutili allenamenti, avrebbe ancora la stessa voglia di un ragazzino di giocare in Nazionale...
c) Baggio (quello vero) è pur sempre Baggio e, in mezzo a Del Piero e Vialli, potrebbe giocare anche con una gamba sola. Poi almeno i rigori, dopo i Mondiali del '94, dovrebbe aver imparato a tirarli (cosa che non giurerei per il suo sostituto) ***(NDR... Oh, mamma! Un indovino o un 'gufo' implacabile?)***
GERMANIA-INGHILTERRA 2-1 Klinsman, Gascoigne, Bierhoff (Golden Gol)

2) MANIA' TOMMASO
via Gigli 9 - 34074 Monfalcone (GO)
Ci sono tre giocatori che, se giocassero gli Europei come hanno fatto nei club renderebbero straordinario il campionato. Uno andrà sì in Inghilterra, ma metterà la sua classe e la sua leadership ai servizi del Chelsea di Gullit e non della Nazionale di Sacchi, che per i noti dissidi personali ha rinunciato a Vialli e alle sue doti di trascinatore. Uguale grinta per il libero Matthias Sammer, capace di giocare dietro e davanti alla difesa, di chiudere e di impostare. L'ennesimo rimpianto dell'Inter ha grandi doti di tiro dalla distanza, sa trascinare i compagni e Vogts gli affiderà la difesa rinunciando a Mattahus... Il terzo giocatore, inglese, ha dato al Glasgow con gol e regia l'ennesimo scudetto; resta sempre più noto per le sue pazzie che per le sue giocate; ma in una Nazionale fisica e povera tecnicamente, del talento e dell'estro di Paul Gascoigne si può fare a meno? ***(NDR...No, decisamente no!)***
GERMANIA- ITALIA 1-2
Rig. Zola, Scholl (G), Chiesa

3) STEFANO ANDREOLI
via Varazze 135 - 47023 Cesena (FO)
Non è certo frequente vedere un giocatore di una squadra retrocessa in B vincere la classifica marcatori, quindi verrebbe spontaneo chiedersi: quante reti avrebbe segnato se avesse giocato in un team di vertice? Purtroppo il nome di Igor Protti non è presente nella lista per gli Europei: forse perché il suo istinto da leader mal si adattava agli schemi di un CT che riesce a conciliare spettacolo e risultati in maniera impeccabile... Non ottenendo nè l'uno nè gli altri? Ma d'altronde a Sacchi i trascinatori non sono mai andati a genio, visto che ha ignorato a lungo Zola (ieri) e Vialli (oggi), due grandi sia in campo che fuori. Pro-Zo-Vi: rimarrà un sogno? ***(NDR: Evidentemente si'!)***
ROMANIA-DANIMARCA 2-1 (Dumitrescu - Hagi - M. Laudrup) ...anche se, col c**o di Sacchi, l'Italia finirà per esserci.

4) MARCO BEGNINI
via Don Luigi Orione, 12
24055 Cologno al Serio (BG)
Ai campionati europei per nazioni, in programma quest'anno in Inghilterra, parteciperanno 16 squadre tra cui l'Italia. La rosa dei giocatori destinata a far parte della comitiva azzurra non è ancora definita. Tra i favoriti segnalo BEPPE SIGNORI, l'attaccante numero 1 della Lazio che, oltre ad essere uno dei più grandi giocatori del nostro campionato, è un eccellente rigorista (visto il nostro curriculum dagli 11 metri...). ***(NDR: Sacrosante parole...)*** Altra maglia assicurata per PAOLO MALDINI,

VO DETTO...

HA DETTO PROPRIO NESSUNO)

giocatore autoritario in difesa, con un ottimo senso tattico e capace di spunti notevoli. ROBERTO BAGGIO nelle grandi occasioni trova sempre il suo stato di forma migliore, è un giocatore con spiccata fantasia e senso tattico, può risolvere con un numero una partita.
FRANCIA-GERMANIA 1-2
Klismann (G, 25'), Cantonà (F, 69'), Biehroff (G, 112')

5) MATTEO BERETTA

via P.Giovanni XXIII n° 8/A
20041 Agrate Brianza (MI)
Europei 96, molti li meritano, ma pochi vi partecipano. Tra questi non compaiono però i nomi di Protti, capocannoniere del campionato e del Bari, dal grande altruismo e senso del goal; di Vialli, che ha già dimostrato, in Europa e nel Mondo,le sue qualità di grande attaccante, nonchè assistman, purtroppo non convocato in Nazionale; anche il nome Taibi è assente tra questi, nonostante sia un grande portiere dal carattere e dalle doti indiscusse, penalizzato però dall'appartenenza ad un club minore.
GERMANIA-ITALIA 2-1
Klinsmann (G), Bierhoff (G), Chiesa (I)

6) GALLI MIRKO

via Alghero n.6 - 63100 - ASCOLI PICENO
SIGNORI: ha iniziato il campionato in sordina ma lo sta concludendo a suon di reti. Sacchi dovrà tenerlo nella dovuta considerazione, *(NDR...E come no!)* con la speranza che non cerchi alchimie sulla posizione in campo del giocatore come fece a USA '94.
VIERCHOWOD: lo 'zar', sul filo delle 37 primavere, mai ha trovato gloria con la Nazionale anche se è stato sempre annoverato tra i difensori più arcigni e di sicuro rendimento. Oltre Manica la sua ultima opportunità: ha le carte in regola per fare bella figura.
ZOLA: ha retto l'attacco del Parma da solo e, in molte situazioni, è parso davvero incontenibile; in America offuscato dai lampi di Baggio, ora davanti a sé ha un'autostrada per mettersi in luce con la maglia azzurra.
ITALIA-GERMANIA 2-1 (Zola, Scholl, Maldini)

7) STEFANO CASTALDI

via Accademia del cimento 14\1 - 50127 FIRENZE

1) Jurgen Klinsmann: ha girato mezza Europa, sempre con successo e costruendosi la fama di grande campione, con le sue varie squadre: Inter, Monaco, Totthenam, Bayern Monaco e Nazionale tedesca. E' riuscito sempre a segnare abbastanza contribuendo non poco al raggiungimento di traguardi inportanti tra i quali le due Coppa Uefa (una a Milano, una poche settimane fa col Bayern). Campione del mondo con la Germania nel 1990 a coronamento della sua splendida carriera.
2) Teddy Sheringham: la punta del Totthenam si presenta agli Europei con la voglia di far bene e forte del fatto di giocare in casa; veloce e tecnicamente dotato 'Ted' dovra addossarsi la responsbilità di finalizzare le azioni create da Platt & company.
3) Christian Ziege: potente sulla fascia, è il miglior terzino fluidificante di Germania; fisicamente dotato, Ziege è puntuale nei cross e nei passaggi filtranti mentre se la cava abbastanza in fase di copertura.
GERMANIA - ITALIA 2-1
(Scholl al 13', Chiesa al 26', Klinsmann al 76')

8) MARCO CELLI

via Braide 26 - 10050 Vaie (TO)
I tre giocatori che convocherei agli Europei'96 sono: Taglialatela, Protti, Chiesa.
TAGLIALATELA: sono ormai 2 campionati che esibisce prestazioni degne di nota, in una squadra dove il ruolo difensivo non è il "massimo". Si è confermato agile, veloce, attento e coraggioso.
PROTTI: in un club non all'altezza della serie A è diventato un uomo capace di sfruttare le disattenzioni difensive avversarie; ha segnato un gran numero di reti meritando iltitolo di capocannoniere. E' agile e potente, dotato di un tiro forte e preciso.
CHIESA: è il miglior attaccante italiano, sia tecnicamente che fisicamente, nonostante la sua giovane età. E' 'freddo', coraggioso e scattante e vanta un dribbling capace di disorientare difensori come F.Baresi: è il migliore.
GERMANIA-OLANDA 3-2 Klinsmann, Reuter, Bierhoff (G), Kluivert, De Boer (O).

9) FRANCESCO FILEPPO

via Boglietti n. 2 - 13051 BIELLA (BI)
I giocatori che quest'anno secondo me si meritano, più di tutti, di gli Europei sono: Alessandro Del Piero, Paolo Maldini e Ryan Giggs. Del Piero: giovane stella della Juventus, già l'anno scorso si era rivelato come promessa del calcio italiano. Grande tecnica, abile con i piedi, è uno dei più grandi giocatori europei. Maldini: perno della difesa milanista, da anni continua a meritarsi la maglia azzurra. Dotato di una grande decisione, sicuramente si metterà in luce nei prossimi europei Giggs: giovane stella del Manchester UTD, grande estro e fantasia, si è distinto nelle scorse stagioni come goleador e rifinitore.
ITALIA-GERMANIA 2-1 (Casiraghi, Bierhoff, Del Piero)

P.S. Mi dovete far vincere, perché oggi è il 9-04 e il 7-04 era il mio compleanno... In più io ho solo 11 anni e sono un appassionato di calcio W JUVE!!
(NDR...E non sia mai detto che K delude 'chi ci crede')

10) LORENZO MENESTRINA

Loc. Pozza n°216/T - 38070 Sopramonte (TN)
Grazie Mike e buona sera a tutti i telespettatori della 'Ruota della Sfortuna'. Siete collegati con lo stadio di Wembley, in Inghilterra, dove, fra poco meno di 1 ora, si giocherà la finalissima dei campionati europei di calcio fra Italia e Germania. Mentre aspettiamo l'attesissimo calcio d'inizio, analizziamo i tre giocatori che, per le loro grandi doti calcistiche ed agonistiche, si sono guadagnati un posto da titolare nella formazione che scenderà in campo questa sera. Cominciamo con un giovane debuttante, Enrico Chiesa, il quale, conla valanga di gol fatti in campionato, si è messo in luce fra la grande concorrenza. Continuamo con un'altra grande promessa del calcio italiano, Alex Del Piero che, con la maglia della Juventus, ha dimostrato le sue grandi doti tecniche, incantando gli occhi di tutto il mondo con i suoi meravigliosi gol in campo europeo. Terminiamo parlando di un grande difensore che, nel suo ruolo, non ha rivalI: Paolo Maldini. Bene, ridiamo la linea a Mike dandoci appuntamento alle 20.30 su Canale 78.

P.S. La finale è poi finita con il risultato di 2-1 a favore della nostra Nazionale. Ravanelli 28°, Moller 37°, Zola 63°.

CYBER MASTER

Il vostro Cyber Master questo mese è in crisi per il troppo caldo. I miei giunti cibernetici soffrono e grippano a causa dell'alta temperatura. La macchina dei gelati che ho costruito qui in redazione non basta più, visto che non appena mi distraggo, qualcuno me li ruba...
Ho deciso: dal momento che per scrivere ho necessità di entrambe le mani, sostituirò la mia gamba sinistra con un turbo-condizionatore-a-ioni di mia invenzione. Per muovermi dovrò saltellare, ma almeno così potrò stare al fresco!

AIUTO HORROR CERCASI

Ciao Cyber Master,
ti prego aiutami, rispondendo a tre miei quesiti angoscianti:
1) In Gabriel Knight 2 (The Beast Within) qual è la frase da costruire mediante la doppia piastra (primo capitolo) utilizzando le parole del Dott. Klingmann?
2) In Shivers come si risolve la dama cinese nella Funeral Rites Room?
3) Sempre in Shivers, come si risolve il Pinball Machine Puzzle?
Per pietà aiutami, sono disperato!

Filippo Russo - Roma

Complimenti, hai scelto di acquistare due giochi veramente belli. Per Gabriel Knight 2 ti rimando allo scorso numero della rivista, dove è stata pubblicata l'intera soluzione.
Per Shivers invece non devi far altro che seguire le istruzioni della soluzione del grande, grandissimo Antonio Perna (che oggi è stato miracolato: ha ricevuto il congedo da militare dopo soli 5 giorni di Naja per "piedi gonfi"!!! Per cui come minimo dovrà offrirmi un mega-pasto cibernetico nel mio negozio di Hardware preferito...) che troverai sulle pagine di questo stesso numero della rivista e, ovviamente, nello scorso numero.

PIU' VELOCI DELLA LUCE

Supermegagalattico Cyber Master,
sono in crisi. Ho acquistato Aliens della Mindscape, credo, in inglese e purtroppo, anche se ho qualche base di lingua, non riesco a giocarlo né a capirlo. Spero vivamente in una soluzione. Fammi sapere.
Ti ringrazio. A presto.

Giuliano Cerroni - Milano

Epocale Cyber Master,
non riesco a finire Ripper, potresti pubblicare la soluzione? Possibilmente molto in fretta!

L'uomo Mongolfiera

Più in fretta di così! Se sfogliate le pagine di questo stesso numero di K troverete le succosissime soluzioni di entrambi i giochi. Della serie: detto, fatto!

ALTRI DUBBI TECNICI

Super Cyber Master,
vorrei chiederti se sul mio 486 DX2/66 con 8 Maga di RAM e CD-ROM a doppia velocità posso far girare Scudetto e PGA Tour Golf 96 (ho la grafica VGA).

Francesco Bloise - Milano

Scudetto gira benissimo col tuo computer; tieni solo presente che dovrai aspettare un bel po' durante la generazione della stagione e che la partita dotata di telecronaca durerà da un minimo di uno a un massimo di tre quarti d'ora. Togliendo il telecronista, invece, velocizzerai di molto lo svolgimento del campionato. Comunque il gioco è bellissimo e val la pena di acquistarlo se non sei riuscito a vincerne una copia grazie al nostro concorso. Per il golf, il discorso è un pelo più tirato, perché il gioco molto probabilmente scatterà sensibilmente. Sta a te decidere se ne vale la pena o meno, dal momento che la tua macchina possiede comunque i requisiti minimi per far girare il programma.

Uno strappo alla regola

Carissima redazione di K e in particolare Silvia, Cyber Master e Doctor Kernal. Sono un lettore novello della vostra megabolica (?!?) rivista (la seguo da un anno circa) e da allora non ho mai perso un solo numero. Siete fantastici e soprattutto avete talento, sarete, anzi... siete FAMOSISSIMI. So di certo che di complimenti ne ricevete tanti e soprattutto il caro vecchio (o giovane che sia) Cyber Master che dovrebbe avere una sfilza di titoli come Ludico... Arrugginito... Megafantasmagorico... Ipergalattico... Muscoloso, insomma, chi più ne ha più ne metta (...).
Ora volevo chiedervi un po' di cosette, tranquilli, non c'è da spararsi. Ho notato che sul numero di Giugno avete parlato di usare Smoke in MK3 su Playstation. Io non lo posseggo, infatti ho solo un modesto 486/66 con 16 Mb di RAM sul quale sono riuscito ad avere lo stesso personaggio col famoso codice MK3 666.
Dunque: si possono avere altri codici? Esiste davvero il personaggio di Ermac, il lottatore ninja tutto vestito di rosso? Quando uscirà il tridimensionale Mortal Kombat 4? Uscirà un seguito del fantasmagorico picchiaduro FX Fighter? Quando? (Che domandone esageratone!!).
Tornando a parlare con il turbulentoso Cyber Master: visto che è tanto tempo che chiedi una doverosa ricompensa a noi lettori (non saltare sulla proto-sedia tanto non ho messo neanche una lira nella busta), ho pensato bene di dedicarti la scultura di scatole di videogiochi alla tua sinistra guardando il disegno. Cara Silvia, ti è piaciuta la tua lampada col cuoricino? A proposito del Dottor Kernal, ti consiglio di utilizzare un solo telefono per la tua Hot-Line oppure di prendere una segretaria che ti dia una mano (o una zampa?). E scusate per il ferocissimo boia.
Ciao a tutta la redazione da
Matteo "Dragon Ball" Aversano (per gli amici Aver). Genova.

Beh, che dire se non complimenti? Per essere solo un dodicenne, Matteo scrive assai bene. Scusa per i tagli alla tua lettera, ma sai com'è: lo spazio è tiranno. Andiamo alle risposte: per i codici guarda la sezione del Doctor Kernal, ce ne dovrebbero essere un bel po'. Ermac esiste perché l'ho visto usare da un ragazzo della provincia di Trento (o Bolzano, non ricordo con precisione: col troppo caldo la mia RAM a volte si resetta da sola). In questo momento MK4 è solo fantascienza: sicuramente alla Midway ci stanno lavorando, e sodo anche, ma secondo me ci vorrà un bel po' prima che esca.
Per non parlare poi delle conversioni per PC. Anche per quanto riguarda FX Fighter 2 siamo ancora in alto mare. Alla Argonaut non sanno ancora se e quando uscirà. Questo almeno seguendo i canali ufficiali. Per vie traverse ho appurato che l'intenzione di farlo ci sarebbe, solo che ci si è incagliati su di un banale problema di soldi: se si trova un'etichetta che promette di distribuirlo, lo realizzeranno di sicuro.

Strategia mon amour

Ributtante (?) Cyber Master,
vado pazzo per i giochi ambientati nel passato dove devo costruire una città e un impero. Sono attratto sia da Caesar 2 che da Civilization 2. Quale mi consigli, considerando che possiedo un Pentium 75 con 16 Mega di RAM e Suond Blaster 16?
Sergio Masili - Carbonia (CA)

Caro Sergio, mille grazie per il ributtante, un aggettivo che mi mette davvero nello spirito adatto a consigliarti per il meglio nel tuo acquisto! Scherzi a parte, con questa domanda mi metti un po' in difficoltà, perché si tratta di una scelta ardua. Infatti stiamo parlando dei due migliori giochi di strategia antica mai prodotti finora. Dal punto di vista tecnico, entrambi i prodotti gireranno più che soddisfacentemente sul tuo computer. Per quanto concerne i contenuti, Civ 2 ha dalla sua una profondità di gioco incredibile, mentre Caesar 2 fa di grafica, sonoro e ambientazione nella storia romana i suoi punti di forza. Posto che se potessi, ti consiglierei di comperarli entrambi, se dovessi per forza sceglierne solo uno, probabilmente alla fine propenderei per il gioco della Microprose, che anche se di poco, mi pare superiore come realizzazione complessiva e come rapporto qualità/prezzo. Augh! Ho detto.

In attesa del terremoto

Secondo te, o lurido CYBER,
Kuando, Kuando, Kuando esce Quake? Devo aspettare il 2000? E poi mi gira Wing Commander 3 con un 486 DX2/66, 16 Mb di RAM e CD-ROM 2X?
Thank you onnipresente Cybermaranza.
Davide Carli - Verrone (Bi)

O superansioso e iperattivo Davide, Quake sarà già uscito (in versione shareware) su Internet nel momento in cui starai leggendo questa risposta!
Comunque a Settembre lo potrai trovare in versione definitiva in tutti i negozi. Per quanto riguarda WC3, il gioco gira, e anche abbastanza bene, sul tuo computer. Mi pare un acquisto azzeccato.

Consigli per gli acquisti

Supermegafantaipergalattico Cyber Master, ti chiedo se non mi puoi dire cosa è meglio: per i simulatori di volo tra Strike Commander CD e ATF; per i simulatori di guerra nucleare sottomarina tra Sea Wolf o Silent Hunter.

Matteo Golini - Brugherio (MI)

Il buon Matteo fa due domande alquanto interessanti. Per la prima, tutto dipende praticamente dal tipo di computer in tuo possesso: se possiedi un Pentium sufficientemente veloce e dotato di RAM (almeno 8 Mega, meglio se 16) in quantità, allora ATF è senz'altro la scelta migliore in quanto titolo modernissimo e dotato di una grafica da leccarsi i baffi. Se invece non sei felice possessore di un mega-Pentium, Strike Commander, pur essendo un titolo un po' anzianotto, è un'ottima decisione. Attento però che devi avere almeno un 486/50, altrimenti la grafica risulterà un po' scattosetta. In entrambi i casi, ricorda che si tratta di ottimi prodotti che valgono ampiamente il loro prezzo. Passando ai sommergibili, Silent Hunter è il titolo più moderno e tecnicamente più aderente alla realtà, anche se Sea Wolf ti permette di ascoltare col sonar i cosiddetti "contatti biologici" (delfini, balene, capodogli, ecc), rendendo estremamente realistico questo aspetto della simulazione. Mi permetto di consigliarti anche un terzo di titolo del genere: il vecchio ma sempreverde Red Storm Rising della SSI. Tecnicamente non è più l'ultimo grido, ma certamente si tratta ancora di una delle simulazioni più divertenti e realistiche che abbiano mai trattato la guerra sottomarina moderna.
Probabilmente lo puoi trovare in una delle varie compilation a basso costo che affollano ormai gli scaffali di ogni negozio specializzato che si rispetti.

Calcio che passione

Stra Cyber Master,
è già la terza volta che ti scrivo. Dimmi, per Ultimate Soccer Manager basta un 486/66 a 4 Mb di RAM? Poi è proprio vero che FIFA 96 gira già su un 486/66 a 8 Mb di RAM? Un'ultimissima cosa, è inutile che tu , il Doctor Kernal e tutto lo staff di K ci proviate con Silvia, tanto lei è già impegnata... con ME!
Saluti (senza baci) da STARALDO.

Ah, ecco chi era quel tizio che ho sorpreso mano nella mano con Silvia... (ANNUNCIO UFFICIALE: Silvia smentisce categoricamente qualunque relazione con Staraldo, uhm... quindi forse è vero...). Passando a Ultimate Soccer Manager, mi risulta che giri con soli 4 Mega, comunque, viste le varie versioni debuggate che sono state distribuite nel tempo, conviene farsi assicurare dal negoziante di poter sostituire il gioco in caso necessiti di più memoria. FIFA gira tranquillamente con 8 Mb di RAM, anche se non usando il Pentium il gioco scatticchierà un pochetto. Comunque si tratta di uno dei migliori giochi di calcio mai prodotti.

Altri dubbi tecnici -parte seconda-

Esoticamente erotico Cyber Master,
(non prendermi per un...), vengo umilmente a chiederti se Afterlife può girare anche mooooolto lentamente sul mio modesto 486 SX2/50, con 8 Megabyte di RAM, CD-ROM doppia velocità e scheda grafica VESA.
L'amante di Roy

Tutti qui in redazione sanno che Roy ha sempre avuto un gran successo con le donne: mitiche sono le storie (non si sa quanto ingigantite o realmente accadute) sulle ceneintervista con star del calibro di Monica Bellucci, Elle Mac Pherson, Eva Erzigowa, ecc. Però siamo certi che da quando ha incontrato Guila, la ragazza che ora è diventata sua moglie, abbia messo la testa a posto. Per cui, o presunto/a amante di Roy, sappi che Afterlife sul tuo computeril lo girerà, ma come tu profetizzi lo farà moooolto lentamente, e più non dimandare (un Cyber Master dantesco...).

Tanto per cambiare abbiamo problemi di posta

Onnisciente Cyber Master,
imploro umilmente il tuo aiuto per... (la parte centrale della lettera è illeggibile a causa della pioggia) ... riuscito una volta sola, ma non so come). Ringrazio anticipatamente, sicuro di non rimanere deluso.
P.S. "Cyber Master: se non ci fosse... bisognerebbe inventarlo".

Pierluigi Oliva - Roma

Pierluigi riscrivi e ti aiuterò: saremo più forti dell'avverso fato che ci perseguita.

I classici immortali non muoiono mai...

Inarrestabile Cyber Master,
premesso che sono un assiduo lettore di K, porgo il mio problema. Ho acquistato da qualche mese Evocation - Oltre il sogno ma, per quanto impegno abbia profuso, non sono andato molto avanti nel gioco. Se hai la soluzione del gioco ti prego caldamente di farmela avere o di pubblicarla. Assicuro massima riconoscenza.

Antonio Costantino - La Spezia (GE)

Vittimoso e anaforico (chissà cosa significa? Ma sono sicuro che esista) Cyber Master,
mi occorrono alcuni dei tuoi centumviri (ahaaa! Ma qui abbiamo un latinista...) soccorsi riguardo la soluzione di un gioco impossibile: Monkey Island I.
P.S. Muoio se non me la pubblichi!
P.P.S. Anche se non te ne frega niente!

Simone Bonati - Caronno Pertusella (MI)

Cyber Master,
sono un appassionato della vostra rivista sulla quale però non ho avuto modo di vedere pubblicata la soluzione di Evocation 2 - Il sogno. Mi è forse sfuggita? Ti prego di interessarti e farmi sapere tramite la tua rubrica. Potrei inoltre sapere se è stata anche pubblicata la soluzione di Monkey island 1 e come fare per avere la pubblicazione? Grazie.

Ermes Peperoni - Forlì

Megasapiente di un Cyber Master,
vorrei che tu mi spiegassi cosa devo fare in Monkey Island (versione per Amiga) per finire il gioco.

Luca Ponso - Cerea (VR)

Lettere di questo tenore ne ricevo a pacchi ogni mese, per cui ecco una risposta cumulativa che vuol sgombrare definitivamente le oscure nubi della non-conoscenza dalle vaste pianure del vostro intelletto: Sì, Monkey Island I è già stato risolto e pubblicato, ma su di un numero talmente antico (e di cui sono andati esauriti gli arretrati), che pensiamo ad una ripubblicazione in uno dei prossimi mesi. La versione Amiga è identica in tutto e per tutto a quella PC.
Per quanto riguarda Evocation, con l'aiuto di un prode lettore abbiamo quasi del tutto risolto l'intricata matassa alla base del gioco prodotto da Mondadori Informatica. Anche in questo caso attendetevi tra non molto una soluzione completa.

Carissimo bacherozzo

Cyber Master,
ho un vecchio 386 SX che utilizzo per tenere aggionato il mio bilancio e la mia (scarsa) contabilità... Per l'intrattenimento video-ludico mi "servo" di una console Playstation PSX PAL. Ecco la domanda: sono rimasto molto colpito dal concept di Bad Mojo. Ritieni possibile una sua conversione per il "mio" sistema a 32-bit?
Salutoni

Ranieri

Possibile e forse anche probabile, ma non a breve. Infatti, il gioco in America sta riscuotendo un più che lusinghiero successo, tanto che già si vocifera di un Bad Mojo 2. Per cui non è da escudersi la possibilità di eventuali conversioni su console, anche se ad oggi non ne ho sentito ancora parlare.

Una buona idea

Mio idolo incontrastato, genio di tutti i tempi (con questo non voglio dire che sei vecchio), inaccessibile Cyber Master,
perché non puoi scrivere su K uno schema completo su come "farmi" un bel personal computer, visto che ho ancora l'Amiga 600?
P.S. Sarebbe bello se ci fossero anche i relativi prezzi.

David Rescigno - Roma

Guarda David che hai avuto davvero una bella idea: infatti, il nostro vulcanico e onnipresente Luca Monticelli è da un po' che propugna questa "crociata tecnico-divulgativa".
Ci stiamo pensando sopra e non è detto che tra qualche mese tu non possa trovare una serie di articoli che dalla A alla Z ti insegnino a scegliere e montare i migliori pezzi per giocare col Piccì!

Ancora Dune 2

Supermegagalatticamentermejo Cyber Master, ti parla un nuovo lettore (da Maggio) che non riesce a finire la quinta missione di Dune 2. Non mi potresti dare qualche codice?
P.S. Questo neo-lettore ha ancora (sigh!) l'Amiga 600.

David Rescigno - Roma

Carissimo Cyber Master,
ho bisogno del tuo aiuto in merito al gioco Dune 2 per PC. Ho già la vostra soluzione con le strategie da utilizzare, ma desidererei una cheat che magari mi permettesse di avere infiniti crediti di spezia. Grazie anticipatamente e mille bacioni tua

Tatiana Di Grazia - Catania

Altrettanto carissima Tatiana, mi dispiace doverti annunciare che la Westwood, come suo solito, non ha incluso alcun codice-gabola nel suo gioco di strategia. Tutto quello che posso fare per aiutare te e quanti mensilmente (circa una decina) mi scrivono ancora riguardo allo splendido gioco della casa di Los Angeles, è suggerirti delle tattiche che ho sperimentato con successo. La prima è quella cosiddetta "della striscia": dalla tua base infatti dovrai costruire una striscia di singoli blocchi di cemento in direzione della base avversaria e, ogni 5-10 blocchi, costruire una o due torrette lanciamissili. Queste si occuperanno di eliminare tutte le truppe avversarie che si muoveranno verso di te, mentre tu potrai tranquillamente portare morte e distruzione fin dentro la base avversaria. La seconda tattica è quella "conservativa", cioè quella che ti vede prima costruire un gran numero di mezzi e poi di spostarli tutti insieme un poco più avanti, aspettando l'arrivo del nemico che invece si presenterà in ordine sparso e quindi in maniera più vulnerabile. Mentre questa forza farà da scudo alle tue installazioni, tu dovrai continuare a costruire armi come una forsennata, creando una seconda forza che potrai usare per coprire la prima. A questo punto di zona in zona potrai respingere ogni attacco nemico fino a giungere ad attaccare le installazioni nemiche. Anticipo infine una tua nuova lettera riguardante la soluzione dell'ultima, difficilissima missione. La chiave della vittoria risiede quasi unicamente nei palazzi che ti consentono di creare guerrieri Fremen gratuitamente. Con tre palazzi (sì, lo so che costano un sacco di soldi, ma vanno comunque costruiti), potrai continuare a mandare addosso al nemico unità fresche anche quando non avrai più spezie per costruire unità regolari. Con un pizzico di fortuna (e salvando spesso) vincerai di sicuro. Auguri!
Stesso messaggio va anche al grande David, che pur essendo come dice lui un neo-lettore, ci ha letteralmente bombardato di lettere e idee interessanti. Noterete infatti un'altra sua lettera in questo stesso spazio. Della serie: la costanza, l'intelligenza e la buona educazione vengono sempre premiate.

Ancora 'The Dig'

Possente Cyber Master,
ti chiedo se su K è stata mai pubblicata la soluzione del mitico "THE DIG". Ti supplico, ne ho assoluto bisogno (complimenti per la rivista).
Buone vacanze: il tuo "Boston Low".

Andrea Forgione - Reggio Emilia

Certo che è stata pubblicata! E precisamente in due puntate sul numero 81 e 82, rispettivamente nei mesi di Febbraio e di Marzo 1996, della tua rivista preferita, di cui devi essere un nuovo lettore. Nella pagina del sommario puoi trovare come fare per richiedere le copie arretrate di K. Buone vacanze anche a te e buon gioco!

CYBER MASTER

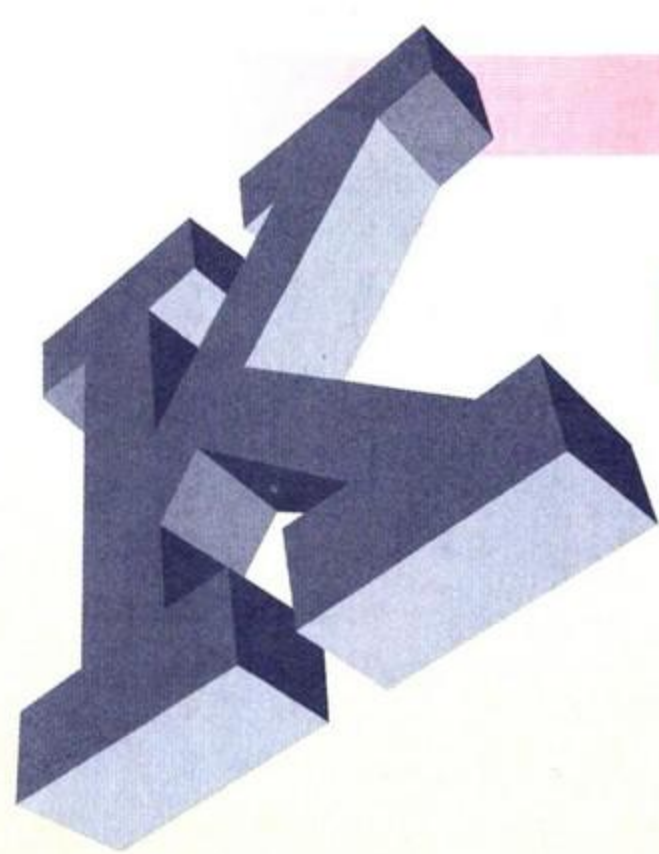
Nome: ....

Cognome: ....

Indirizzo: ....

Età: ....

LA MIA DOMANDA E': (max 55 parole)

Indirizzate le vostre "missive" a Cyber Master presso
Edi.Progress - via Pagliano, 37 - 20149 Milano

CAPITAN MAX presents

TOP game

Questi dati sono stati rilevati nel periodo GIUGNO-LUGLIO con la preziosa collaborazione di:

I BELEE
(02/42300010, Milano)

PERGIOCO
(02/2524256, Milano)

QUEEN
(011/3180700, Torino)

Da questo mese potrete godere (ancora una volta...) di una nuova rubrica che ha l'ambizione di tenervi informati sui giochi più venduti d'Italia... Niente di assolutamente (e odiosamente) preciso, vi risparmiamo dati statistici o alfanumerici, logaritmi e integrali, per carità, ma senz'altro uno sguardo attento alla realtà del mercato così come chiunque di voi, se si mettesse dietro un bancone di vendita di videogames, potrebbe appurare.

PC CD-ROM

1	NE	Grand Prix 2
2	NE	Covert Operations Command&Conquer
3	NE	Fifa '96
4	NE	Beyond the Dark Portal
5	NE	Settlers II
6	NE	Duke Nukem 3D ITA
7	NE	Civilization II
8	NE	Need for Speed
9	NE	Toshinden
10	NE	AH-D64 Longbow

MAC

1	NE	Warcraft
2	NE	Wing Commander IV
3	NE	Doom II

SATURN

1	NE	Euro '96
2	NE	Virtua-Fighter II
3	NE	Sega Rally

PLAYSTATION

1	NE	Fade to Black
2	NE	Toshinden II
3	NE	Olympic Soccer

TNT Cheat

Sono esausto: ho dovuto schiodare completamente e in una sola settimana i due shareware più importanti del momento: Duke Nukem 3D e Quake. Sarò pure il mitico Doctor Kernal e saranno pure due giochi stupendi, ma cribbio, che fatica farlo in un periodo di tempo così ristretto! Fortunatamente da quando il Cyber Master ha sostituito la sua banale gamba sinistra con un condizionatore iperefficiente, in redazione non fa più tanto caldo. Pensate che ultimamente andiamo a lavorare con giubbotto e sciarpa! Comunque sono felice di essere in vacanza: anche se Silvia ha rifiutato il mio invito ad andare al mare assieme, posso comunque ripiegare su Katarine, una delle due tedeschine seminude di cui vi avevo parlato l'Agosto scorso: "ai oney, du iu rimember mi?". Buone vacanze e arrivederci a Settembre...

ISHAR 2

Mauro Ciocchetti di Roma ha mandato fax su fax, implorando aiuto per il secondo episodio del roleplaying game della Silmarils. Eccoti accontentato: se sfogli la rivista troverai la soluzione completa del gioco. Più di così...

STONEKEEP

In moltissimi state telefonando per chiedere gabole relative allo stupendo RPG della Interplay. Che io sappia non ce ne sono, però un trucchetto posso darvelo lo stesso: durante i combattimenti, per non essere mai colpiti dai mostri nemici, dovete tenere continuamente premuto il pulsante di sinistra (quello che vi fa girare), così che proseguiate a girare su voi stessi per tutto il combattimento. Con un po' di abilità vi renderete conto di poter colpire i nemici senza invece ricevere mai alcun danno.

DUKE NUKEM 3D

Questo gioco è un mito: la 3D Realms ha sfornato una delle pietre miliari della storia dei videogiochi. Visto che i codici-gabola ormai li conoscete benissimo (li abbiamo già pubblicati due volte), eccovi serviti su di un piatto d'argento un gustosissimo trucchetto inviatomi dal bravo Marco Cifarelli di Bari. Nell'ultimissimo livello "Stadium" di Shrapnel City, per riuscire a sconfiggere il supercapoccia alieno esiste un trucco che vi permetterà di non dover utilizzare per forza il famigerato God Mode. Accendete dunque il Jetpack e volate sempre più in alto fino a quando non vedrete di fronte a voi un dirigibile. Sparategli un po' di colpi di RPG e all'improvviso una marea di bonus, armi e munizioni erutteranno dalle sue ceneri sparpagliandosi tutt'intorno. Provare per credere!

ULTIMATE SOCCER MANAGER

Per questo interessante gioco del calcio, ecco le gabole che vi faranno vincere la Coppa dei Campioni al primo anno di guida con la Puteanese! I codici ci sono stati inviati da Stefano Stimamiglio di Treviso, un aficionado di questa sezione della rivista.
Al posto di inserire il vostro nome, digitate MAKE BELIEVE. Ora, non appena premerete il tasto [+], otterrete gratis la modica somma di 100.000 sterline! Se invece durante lo svolgimento della partita premerete [G], il giocatore in possesso di palla riuscirà facilmente a segnare. Inoltre, premendo [1] vincerete automaticamente 1 a 0, premendo [2] 2 a 0, e così via. Facile no?

TERMINAL VELOCITY

Francesco Scarchilli di Frascati mi chiede in una sua lettera dei consigli o dei codici per lo sparatutto spaziale prodotto dalla 3D Realms (sempre lei!). Li ho già pubblicati un bel po' di mesi fa, comunque dal momento che sono stati in tanti a scrivermi ultimamente al riguardo (evidentemente deve essere uscita una compilation con questo gioco), ti passo volentieri i codici-gabola:

TRIGODS - Per avere il God-Mode.
TRISHLD - Per avere gli scudi al massimo.
TRINEXT - Per saltare al livello successivo.
TRIHOVR - Per avere l'Hover Pad.
MANIACS - Per avere il Post-Bruciatore.
TRSCOPE - Per avere l'Oscilloscopio
TRIBURN - Per avere il Terminal Velocity
TRFRAME - Per avere il numero di fotogrammi al secondo.
TRIFIR1 - Per avere il PAC.
TRIFIR2 - Per avere lo ION.
TRIFIR3 - Per avere lo RTL.
TRIFIR4 - Per avere il MAM.
TRIFIR5 - Per avere il SAD.
TRIFIR6 - Per avere lo SWT.
TRIFIR7 - Per avere il DAM.
TRIFIR8 - Per avere il Post-Bruciatore.
TRIFIR9 - Per avere l'invisibilità.
TRIFIR0 - Per avere l'invulnerabilità.

HI-OCTANE

Per questo strano gioco di guida della Bullfrog ecco i codici che Pippo Arborio di Casale Monferrato tanto cercava:

[ALT] + [F1] - Per far esplodere la nostra stessa auto!
[ALT] + [F2] - Per distruggere tutti gli avversari.
[ALT] + [F3] - Per avere il pieno di benzina.
[ALT] + [F4] - Per avere le munizioni al massimo.
[ALT] + [F5] - Per avere gli scudi al massimo.
[ALT] + [F6] - Per far durare la gara ancora un giro.
[ALT] + [Y] - Per attivare l'autopilota.
[ALT] + [C] - Per disattivare l'autopilota.

Ahimè, vi sarete già accorti che non è presente il tanto atteso speciale su MK3. Mancanza di spazio, dicono (sigh!). Per metterci almeno una pezza (doppio sigh!), ecco un po' di "Kombat Kodes" da inserire nel modo a due giocatori:

101-000 - Il primo giocatore si cura...
000-101 - Il secondo giocatore si cura...
202-000 - Il primo giocatore si indebolisce...
000-202 - Il secondo giocatore si indebolisce...
972-279 - Tempo bloccato.
985-125 - Attivato il cosiddetto "Psycho Kombat"
460-460 - Attivato il cosiddetto "Randper Fighting"
688-422 - Per combattere al buio.
642-468 - Basta coipicchiaduro! Viva gli Sparatutto!
969-141 - Il vincitore ora giocherà contro Motaro.
769-342 - Il vincitore ora giocherà contro Noob Saibot.
033-564 - Il vincitore ora giocherà contro Shao Kahn.

Vi ricordo inoltre che digitando a DOS nella directory del gioco MK3 666 giocherete contro Smoke, MK3 1000000 contro Shao Kahn e Motaro in modo due giocatori, MK3 1111 per avere i giocatori piccoli, MK3 8888 per averli grassi, MK3 831 per giocare contro le ombre, MK3 8000 per avere un gioco ultraccelerato, e MK3 603015 per averlo ultrarallentato. Grazie a Christian Cristofori e a Silvia Tonelli per i codici.

FX FIGHTER

Diversi lettori si sono lamentati della migliore caratteristica di questo picchiaduro della Argonaut distribuito da Philips, e cioè del punto di ripresa in movimento (de gustibus...). Ecco quindi che il provvidenziale Doctor Kernal vi dice come fare:

Tenendo premuto il tasto [HOME] (che sulla tastiera italiana è quello con la freccetta diagonale verso sinistra), scegliete l'angolo di visuale che più vi aggrada premendo le frecce di destra o sinistra. Se poi volete zoomare in avanti o indietro con la telecamera, non dovrete far altro che usare [PAG UP] o [PAG DOWN]. Facile, no? Bastava saperlo...

SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO

Il mio trucco per giocare con Akuma di qualche mese fa ha sollevato un vero vespaio. Vi confermo che il trucco esiste davvero, tanto che anche la Gametek ne ha finalmente ammesso l'esistenza. Vi ricordo che è difficile da attivare, dal momento che è necessario un certo tempismo. Ve lo ripeto nuovamente, cercando di essere il più chiaro possibile.

Scegliete nel menu di selezione dei personaggi la velocità 3 e subito dopo selezionate Ryu per 3 secondi. Immediatamente dopo, selezionate T-Hawk per altri 3 secondi, e così via con Guile, Cammy, Ken e infine ancora con Ryu. Aspettate ancora tre secondi e poi premete tutti i tasti di pugno contemporaneamente. In questo momento la faccia di Ryu verrà sostituita con quella di Akuma.

Colgo anche l'occasione per rispondere a Riccardo Olese di Torino indicando le SuperMosse dei suoi personaggi preferiti:
RYU - Per fare la "Super Grand Blaze Fireball": giù, giù+avanti, avanti, giù, giù, avanti, avanti, pugno forte.
KEN - Per fare il "Super Violent Dragon Punch": giù, giù+avanti, avanti, giù, giù, avanti, avanti, pugno forte.
GUILE - Per fare il "Super Double Somersault Kick": giù+indietro (tenuto per due secondi), giù+avanti, giù+indietro, su+avanti, calcio forte.
CAMMY - Per fare il "Super Spin Dive Smasher": giù, giù+avanti, avanti, giù, giù+avanti, avanti, pugno forte.
DEE JAY - Per fare il "Super Carnival Hook": giù+indietro (tenuto per due secondi), avanti, indietro, avanti, calcio forte.

FIFA 96

Continuano incessanti le disperate richieste di aiuto per il meraviglioso gioco di azione calcistica della Electronic Arts. Dopo il trucco del traversone, ecco qua la mega-gabola-galattica per FIFA 96, inviatami dal miticissimo Max Cappanera di Palermo.

Bisogna prima caricare il gioco e subito uscire a DOS. Dove appariranno i ringraziamenti sarà necessario digitare [XPLAY] + [Invio]. Così facendo si verrà catapultati nel menu delle amichevoli con ben CINQUE NUOVE SQUADRE a disposizione, chiamate EA Superstars. Naturalmente ognuna di esse è dotata di proprie speciali abilità e particolarità (esiste addirittura una squadra denominata "Strontium 90" - un nome che è tutto un programma - i cui giocatori possono, facendo semplicemente un fallo su un giocatore avversario, far letteralmente volare fuori dal campo i componenti della squadra che ci sta giocando contro!!!). Inoltre, sempre nel menu delle amichevoli così richiamato, sarà sufficiente selezionare come squadra di sinistra la formazione di Vancouver (squadra americo-canadese) e come squadra di destra la Nazionale Canadese, per scoprire che premendo poi [CTRL] + [ALT] + [INS] e subito dopo il tasto [F1] riusciremo ad entrare in un nuovo menu segreto in cui potremo utilizzare dei codici speciali per personalizzare le nostre partite:

BALL SIZE - Per cambiare le dimensioni del pallone (?!?).
BALL PERSONALITY - Per cambiare traiettorie e rimbalzo del pallone.
INVISIBLE WALLS - Inserisce sul campo dei muri invisibili.
TEAM A/B SIZE - Per cambiare le dimensioni dei giocatori.
JERSEY - Per cambiare le statistiche dei singoli calciatori.
GOALIE - Per cambiare le statistiche del portiere.
PLAYERS - Per cambiare le statistiche della squadra.
SHOTS - Per cambiare le statistiche relative alla capacità di tiro.

Si tratta di una serie di codici che senza dubbio rivitalizzano completamente questo già di per sè ottimo gioco.

THE NEED FOR SPEED

Lettere sempre a valanga per lo spendido erede di Test Drive. Ecco quindi una risposta che dovrebbe calmare le acque almeno per un po'. Sono riuscito ad impadronirmi in una notte buia e tempestosa (nel vero senso della parola: su Milano si è riversata una tempesta da quasi inondazione!) di ben tre codici-gabola che dovrebbero rendere tutti i lettori la felicità in persona:

EAC RALY - Permette di derapare quasi come in Daytona USA! Da provare col volante e i pedali!
EAC WARP - Permette di far andare la velocità sempre al massimo.
EAC POWR - Trasforma la vostra vetturetta in un bolide aerospaziale da far invidia ad uno Shuttle, figurarsi a delle misere Ferrari e Lamborghini! La gabola definitiva.

TYRIAN

E' uno dei miei sparatutto preferiti e secondo me la Epic ha fatto davvero un buon lavoro. Enrico Frettel di Padova mi chiede come fare per finire il gioco. Le opzioni a disposizione sono secondo me due: la prima consiste nell'esercitarsi a fondo, la seconda nell'utilizzare questa serie di codici-gabola.

TECHNO - Per guidare il PZQ Fighter.
STORMWIND - Per guidare lo Stormwind.
UNKNOWN - Per guidare il TX Silvercloud.
ENEMY - Per guidare l'U-Fighter.
WEIRD - Per guidare la FoodShip 9.
STEALTH - Per guidare la Ninja Star.
STE[Alt]H - Per guidare la Ninja Star potenziata.
DESTRUCT - Per avere un bonus stage.

Non vi dico che gioia! Sono finalmente sdraiata sul mio lettino, e di fronte ho il mare!!! Per non pagare il sovrapprezzo del bagaglio sul treno ho dovuto lasciare Cyber Master in redazione... ma ho pensato a lui durante il primo bagno dell'estate. Comunque gli ho lasciato acceso in redazione il condizionatore, così si potrà fare degli ottimi gelati! Kissoni.

Silvia

ORMONI IN SUBBUGLIO...

Formosa (credo e spero!) Silvia, tralasciando tutti i complimenti, che per una magnifica rivista come la vostra sono superflui, passiamo ai classici commenti...
1) Vi prego, ELIMINATE sia lo spazio "Rock On Line" (che si potrebbe sostituire con uno spazio dedicato agli indirizzi Internet più interessanti), sia le novità hardware per Amiga che non so a chi possano interessare...;
2) Aggiungete qualche paginuccia alla tua rubrica e a quella del tuo boy-friend (vedi Cyber Master);
3) Mettete le didascalie alle foto (e già che ci sei pubblicane una tua!!!);
4) Potreste creare delle classifiche sia in base alle vendite che in base alle qualità del gioco;
5) Ti assomiglia o no la Silvia col bambino in braccio?
Con questo chiudo salutando, oltre a te, la Cyber stufetta e il vostro grande direttore!

Max CAPPAnera

Caro Max, mi sembra che i tuoi ormoni siano particolarmente attivi in questo periodo... ti andrà sicuramente "di lusso" quest'anno in vacanza! Passiamo ora a esaminare le tue "critiche". Devi capire che i nostri lettori sono tantissimi, e dalle preferenze più svariate. Il fatto di riservare uno spazio alla musica cybernetica, quale Rock On Line, non dev'essere considerato come castigo, ma un premio per coloro che ascoltano la musica e la amano, e che tramite Internet possono maggiormente approfondire. Diremo a Gigio Rancilio di segnalarci più siti interessanti, in modo tale da incontrare anche i tuoi gusti... a proposito, che musica ti piace? Il nostro spazio sarà presto rivisto, dato che non sei il primo che mi chiede di scrivere più pagine. A tal proposito ho dovuto fare gli occhi dolci a Luca, che penso non abbia resistito... nonostante sia innamoratissimo di sua moglie! Per le didascalie ci stiamo "attrezzando". Per quanto riguarda la mia foto, cosa preferisci: che assomigli alla Silvia col bambino in braccio, oppure... Scherzi a parte, ti ringraziamo moltissimo per i saluti, soprattutto per Cyber Master, che in questo preciso momento sarà sicuramente a Milano a fare la stufetta! A meno che non abbia imparato ad accendere l'aria condizionata... in tal caso starà facendo degli ottimi gelati! Kiss.

RITORNO ALLA REALTA'

Cara Silvia,
sono sempre Lupo, e ti scrivo perché nel numero di Giugno ho letto due lettere che mi sono particolarmente piaciute: quella di Night Wolf e quella di Luigi Iandolo. Io mi ritrovo in tutte e due le lettere. Infatti anch'io per un po' di tempo sono stato un emarginato "drogato", perché passavo più tempo al computer che con gli amici, i quali dopo qualche settimana smisero di contattarmi, però io non diedi la colpa al computer, ma a me stesso. Ero stato io a decidere di passare le mie giornate davanti al Pc. Anche mia madre diceva che era una droga, e lei lavora col computer... Forse ero davvero drogato, ma non avevo di certo la mente azzerata, perché fui io a fare il primo passo per rivedere gli amici, e poi una volta feci un doppio a DOOM 2 senza modem. Telefonai a un mio amico che possedeva il gioco... è stato bellissimo, perché ci aiutavamo l'un l'altro. Quindi non è colpa del computer se non hai amici, ma soltanto tua. Ciao Silvia, Gates, Stefano e tutta la redazione di K.

by Lupo

P.S.: Silvia, scusami ma sono timido e preferisco tenermi in incognito...

Ciao Lupo, sono contenta di risentirti! Hai detto una cosa bellissima, e cioé che l'amicizia bisogna volerla per apprezzarla. E' anche vero che ogni tanto abbiamo bisogno di isolarci e di stare un po' con noi stessi (vedi me, che sono sola soletta in una sperduta spiaggia di una nota località marittima...), ma bisogna anche ricordarsi che al mondo non si è mai soli. Ci sono tante persone che aspettano di mettersi in contatto con noi, basta che gli diamo un cenno... Bravo, Lupo! Sei rimasto ben consapevole della differenza che passa tra te e il

computer, e sei stato capace di riprendere la tua amicizia non appena lo hai voluto!
Mi raccomando, scrivimi ancora.
Kissoni.

MULTIMEDIA INTROVABILE!

Cara Silvia,
innanzitutto vorrei complimentarmi con voi per l'impegno di tutta la redazione nel continuo miglioramento della rivista e per la serietà e perizia con la quale affrontate certi argomenti ("drogati" del mese di giugno). Sono un grande e vecchio appassionato di videogames fin dai tempi di Pong, Asteroid, Invaders (ho 36 anni), ed avrei un piccolo favore da chiedervi: non riesco a reperire il Cd Viaggio nel Corpo Umano, provato al Futur Show nello stand "Oscar del Cd-Rom" e da voi menzionato nel numero del mese di maggio. Ho trovato solamente "Il Corpo Umano" di Giunti multimedia, che però non è all'altezza di quello provato da me. In attesa di Vostro cordiale riscontro, colgo l'occasione per porgere distinti saluti a Voi tutti (Roy, Silvia, Kernal, Cyber Master, Perna, Pantani, Monticelli, "Pitone" Seccafieno, Falzone, Forni, Fassina, Pepe, Moraschi, Rancilio, Carboni, Farenga e non me ne vogliate se ho dimenticato qualcuno).

Reali Giuseppe.

Ciao Giuseppe, e benvenuto nella mia rubrica (mi piace tanto dare il "benvenuto a qualcuno"!). Ho mobilitato tutta la redazione per sapere come aiutarti, e ho trovato la risposta che cercavi (del resto pubblicando la tua lettera non potevo smentirmi!). Il programma da te cercato è della Mondadori, e lo puoi trovare in tutti i negozi Mondadori Informatica, oppure puoi richiedere al tuo negozio di fiducia di fartelo procurare. Grazie per i saluti, tutta la redazione in coro ricambia.
Kissoni.

BAT-PROBLEMI PER BAT-GIOCHI...

Carissima, dolcissima, affascinante, etc. etc. (salute!!)... bat-Silvia (capirai il perché), sono un giovane ragazzo di 3427 anni. Con mia grande emozione, scrivo la mia prima bat-lettera alla redazione di "K". Dopo anni di inattività, ricordo il lontano 1492, quando ero bat-scrivano personale di Cristoforo Colombo... ebbene sì!! Sono proprio io! Quel cavaliere solitario (mai apparso sui libri di storia), che in sella al mio fido cavallo (Furia)...?!?! Avrò sbagliato epoca? Quel famoso 15 agosto del 1492, mentre Cristoforo Colombo e i tuoi bis bis bis... nonni se ne stavano sdraiati sulle spiagge dell'attuale Miami Beach, consegnavo la bat-lettera dell'avvenuta scoperta dell'America alla redazione "K" di quell'anno. Sono l'ultimo rimasto (forse) degli Highlander. Mi raccomando, non lo dite a nessuno, perché ci tengo alla mia testa. Dopo questa breve bat-storia veniamo al nocciolo della bat-questione. Oltre ad essere un k-dipendente, sono anche un bat-dipendente; la cosa che mi assilla da 32 giorni, 8 ore, 21 minuti, 37-38-39-40-41 secondi (se qualcuno li gioca al lotto, azzeccando una bella bat-cinquina... voglio i diritti d'autore!) è per appunto il fatto che ben presto apro un nuovo negozio, tutto dedicato alla vendita esclusiva di Cd-Rom, bat-cartucce, bat-console, pop-corn, patatine, sigarette, hashish, marijuana, ehm!!! Scusate, mi sono lasciato andare... Il mio grande bat-desiderio è quello di chiamare il negozio "Batman Videogames", con al centro il mitico, splendido, ecceziunale veramente, Logo di Batman. Ti starai chiedendo: "ma che vuole questo?!?". Ok... un mio amico mi ha detto che essendo un marchio registrato, non posso né chiamare, né mettere un'insegna del genere al mio bat-negozio. Allora, per evitare di andare contro la legge (perché il vero Batman sono io), vorrei che tu mi dia una bat-risposta a tutto questo. In bat-definitiva, chiedo solo di chiamare il mio bat-negozio con il mio "cognome". Con la speranza di avere una tua risposta su "K", ti porgo i miei più cordiali bat-saluti e bat-baci. Adesso devo proprio scappare, perché da qualche parte stanno commettendo un crimine!!!

Lorenzo Batman - Altamura

Bat-ciao! Come potrei non rispondere ad una lettera così originale?
Ho delle buone e delle cattive notizie. Non puoi assolutamente aprire il tuo fantasmagorico negozio con un nome quale "Batman videogames", dato che appartiene ad una società che ne ha tutti i diritti (questa è la brutta notizia). Ha ragione, quindi, il tuo amico nel dirti che non puoi fare di un nome registrato quello che vuoi. In tal caso, però, potresti contattare la DC COMIX (prendi un fumetto di Batman, e guarda all'interno l'indirizzo), e chiedi a loro quanto potrebbe costare l'utilizzo del logo e del nome (questa è la buona notizia). Chissà... forse tra qualche tempo sarai tu uno dei nostri fornitori ufficiali di videogames! Tanti auguri! Kiss.

VIOLENZA CYBERNETICA

Cara Silvia,
chi ti scrive è un affezionato lettore di K (a proposito, siete diventati grandi!!!), che ti vuol chiedere cosa ne pensi sulla violenza nei videogames. Dopo le lettere di Iandolo & Co., dopo le risposte di Roy (MI-TI-CO!!!), vorrei avere la tua opionione a riguardo. Se noti, su parecchi quotidiani e riviste si accusano i videogiochi come "procacciatori" di criminali, delinquenti, sbandati e (ultima in ordine di arrivo...) esseri demoniaci o associati a Satana! Non ti sembra che si stia esagerando? Tuo (spero per sempre)

Lucio Cremoni

Guarda, caro Lucio, non ho proprio parole su ciò che si sta scatenando dietro il mondo dei videogiochi. Forse c'è una sorta di invidia verso un mondo che, come Internet, non si riesce totalmente a "governare" e tenere sotto controllo. Potrebbe essere che le persone che si accaniscono verso questo mondo non abbiano sufficiente denaro per upgradare il proprio computer, e quindi non riescono a giocare a quei giochi così appetitosi di Giga e di MHz. Ma la cosa che più mi urta è vedere che importanti quotidiani danno voce a queste fantomatiche associazioni, senza interessarsi di ascoltare la parte "lesa", quella dei videogiocatori. Personalmente ritengo che un videogame è, e rimarrà, un gioco, ben distaccato da tutto ciò che è realtà. Niente condizionamenti satanici, niente "spersonalizzazioni", ma solo, sano svago. E il videogiocatore lo sa... Allora perché non accusiamo le fiabe che terrorizzano i nostri bambini? Perché non inventiamo che Biancaneve contiene chiari

riferimenti satanici nel comportamento della strega? In fondo la strega di Biancaneve utilizza la magia per uccidere la giovane! Per non parlare di Cappuccetto Rosso, che viene sbranata da un Lupo! E Hansel e Gretel che vengono rapiti, come dall'anonima sarda... In queste favole si possono avere dei chiari "messaggi subliminali", non in un esplicito combattimento corpo a corpo con tanto di sparatoria "virtuale". Vedi, caro Lucio, tutti i personaggi che accusano i videogiochi non si sono accorti di una cosa importante: comunque sia il tipo del videogioco, qualsiasi sia la violenza che lo rappresenta, il giocatore impersonifica sempre "il bene", cioé colui che deve salvare dall'invasore un pianeta, o una città, o un popolo. E questo, secondo loro, dovrebbe essere un male?!
Kissoni

PRONTO... HOT-LINE!

Cara Silvia, mi chiamo Mirko e sono molto inc@##@to con voi perché non riesco mai a prendere la linea il Giovedì per chiedere aiuti sui videogiochi ai quali sto giocando. Mi puoi aiutare a capire cosa posso fare per comunicare con voi, dato che durante la settimana la vostra centralinista non mi passa nessuno?*

Mirko Giannetti

Caro Mirko, intanto sei apparso sulle pagine della K-BOX, e Silvia in persona ti sta rispondendo! Tutto ciò dovrebbe farti passare un po' di rabbia che hai in corpo. La questione della hot-line è molto delicata, in quanto ogni Giovedì ci intasate la linea... siete in tantissimi!!! Il povero Dott. Kernal alla fine delle due ore rimane letteralmente senza voce, e gli viene il mal di testa. Per due ore consecutive non riesce ad andare al bagno, non riesce a bere un bicchier d'acqua... aggancia la cornetta e subito squilla di nuovo il telefono! Il servizio della hot-line è un qualcosa in più che offriamo ai nostri lettori, un beneficio che pochi altri riescono a regalare. Non per questo deve diventare un caso nazionale! La rivista, da sola, risponde il più delle volte alle vostre domande... basta leggerla! L'hot-line vi viene in aiuto solo dopo svariati tentativi nel risolvere enigmi che sembrano impossibili, non alla prima avvisaglia di difficoltà. Molti ci telefonano non appena incontrano un ostacolo, e senza affrontarlo, senza ragionarci sopra, compongono il numero di telefono del Dott. Kernal e chiedono subito aiuto... Ragazzi, ho paura che non vi gustiate a sufficienza i giochi, e abbiate troppa fretta di finirli! Mi ricordo che durante la risoluzione di Indy and the Fate of Atlantis mi sono fermata parecchie volte a ragionare su cosa si dovesse fare per risolvere un enigma... ma alla fine ci sono arrivata, anche se per due notti ci ho ragionato sopra! È così soddisfacente risolvere senza l'aiuto di nessuno un problema... ti fa sentire... più forte e scaltro! Quindi, caro Mirko, comincia col ragionare sul videogioco, ad esempio guardando gli oggetti che hai in tuo possesso, e come potrebbero essere utilizzati con l'ambiente che circonda il personaggio della storia... vedrai che riuscirai sicuramente a risolverlo! Del resto nessun gioco è impossibile. Se proprio non ci arrivi, allora ti consiglio di telefonarci... e ricorda, la fortuna aiuta gli audaci! A furia di tentare, vedrai che la linea la prendi!
Un mega Kiss.

IL DOPO RUBIK

Cara Silvia,
sono un accanito videogiocatore, che non disprezza, ogni tanto, i rompicapi non "virtuali". Ero bravissimo col cubo di Rubik (lo risolvevo in meno di un minuto), ho raggiunto una memoria da Pico con Simon (il gioco delle luci da premere in sequenza), e vorrei sapere da te se sono ultimamente usciti o se usciranno dei nuovi rompicapi; quelli, tanto per intenderci, del 2000.

Luca Samperi

Caro Luca, sei la dimostrazione lampante che i nostri lettori si interessano anche ad altro! Certo che è uscito qualcosa di nuovo, e la notizia che ti do è proprio di questi giorni. Si chiama Light Out, ha le dimensioni di un walkman, è alimentato da 3 batterie tipo stilo e negli Stati Uniti e in Giappone è già diventato un best seller perché è il primo rompicapo elettronico proposto al pubblico degli appassionati. Il rompicapo è dotato di un display luminoso composto da 25 tasti: vince chi spegne tutte le luci del display, superando le difficoltà e le "trappole proposte" col minor numero di mosse possibili. Le configurazioni luminose sono più di 1000, articolate in tre modalità di gioco, a seconda del livello di esperienza del giocatore. Pensa che è già stato soprannominato "il pronipote del Cubo di Rubik" perché, come il suo notissimo predecessore, mette alla prova il pensiero logico e la destrezza nel pianificare con anticipo, configurandosi come uno di quei giochi che "una volta provati non riesci più a smettere". E' distribuito dalla linea GIG e lo puoi trovare in tutti i negozi di giocattoli. Scommettiamo che ti ho dato la dritta giusta? Kiss!

DESIGN IN INTERNET

Ciao Silvia, mi sono da poco avvicinato al mondo di Internet, e trovo questa rete semplicemente favolosa!!! Trovo tantissime notizie, utili a qualsiasi problematica. Dato che sono studente in architettura e design, e me la cavo anche con i computer, avrei l'intenzione di lanciarmi nella progettazione di pagine Web. Cosa mi consigli?

Tuo fedele Paolo.

Caro Paolo, hai ragione tu. Bisogna iniziare a pensare che Internet, anche in Italia, sta diventando un importante punto di riferimento, soprattutto per le aziende. Se pensi che in America c'è un Pc ogni cinque persone, in Italia arriviamo a trovare un rapporto di 1 a 30. Il mercato si sta aprendo, anche perché i mass media si stanno interessando sempre più alla rete mondiale di comunicazione. Ti consiglierei, a tal proposito, di acquistare due libri che ti possono essere utili: "I segreti del WWW" e "Java", editi da Apogeo. Sono molto chiari nella loro esposizione, e ti insegnano da subito come interagire con gli editor HTML per programmare le tue pagine. Ti consiglierei, altresì, di ricercare i siti che ti offrono una vasta scelta di sfondi, per poter colorare al meglio le tue pagine. Per il resto, prova a sentire il tuo provider se gli interessa un giovane e simpatico (nonché volenteroso) design per pagine Web e... sperare di entrare in questo magico mondo.

GATES COLPISCE ANCORA

Cara Silvia, ho riletto con piacere qualche numero addietro di "K" e rileggendo il tuo angolo mi sono imbattuto nella lettera di "Gates", e ne sono rimasto profondamente colpito. Ah! Prima di tutto mi presento: sono un ragazzo di 18 anni (appena compiuti) e leggo "K" ormai da tempo immemorabile. Non appena compro la rivista vado subito al tuo spazio e così, leggendo la suddetta lettera, qualcosa mi ha scosso (credevo quasi si stesse parlando di me) e ho deciso di scrivere immediatamente, raccogliendo così il raffinato e profumato foulard che hai lasciato cadere dichiarandoti disponibile a continuare a discutere sull'argomento.
Beh! Ciò che "Gates" dice è orribilmente e inconfutabilmente vero. Comunque anch'io all'età di 16 anni credevo di poter far tutto da me, di escludere gli altri che già da prima avevano escluso me, e riuscivo in qualche modo a sentirmi meglio, o almeno me ne illudevo. Così ho rinnegato qualsiasi forma di convivenza sociale e ho iniziato a dedicarmi completamente alla lettura (W Stephen King), a guardare TV e a giocare su PC, e credo che comunque questo rimedio, piuttosto azzardato e velato di amara tristezza, sia stato utile soprattutto per la mia formazione culturale. Fin qui comunque c'eravamo già arrivati, ma io proseguirò col narrare il seguito della "storia". Giunto alla maggiore età ho cercato di spezzare l'impenetrabile guscio che ero stato in grado di innalzare attorno a me con una maestrìa unica e che mi separava dal "mondo esterno". Naturalmente per far ciò ho cercato (anticipando i consigli che hai fornito a "Gates") di frequentare sempre più persone e di cercare fra queste uno o più veri amici. Dopo innumerevoli "peripezie" sono arrivato alla conclusione che oggi si può riuscire tranquillamente a convivere in un qualche gruppo solo se si possiedono scooter o macchina e se magari si riesce a dare una testata al muro senza provocarsi ingenti danni fisici: allora sì che sei "forte"! Pur essendomi scontrato con questa dura realtà stavolta ho cercato di superare quest'ennesima barriera, data l'impellenza e la gravità del problema delle quali iniziavo a rendermi conto, e così ho perseverato nella mia affannosa ricerca. Così, alla fine, sono riuscito a trovare dei ragazzi con i quali mi trovo discretamente a mio agio (anche se sono veramente pochi); sono pure riuscito a fidanzarmi con una ragazza dolcissima (molto simile a me sotto ogni aspetto)... ho insomma dato il via ad una nuova vita del tutto diversa, se non diametralmente opposta, da quella precedente. Ora dirai, dolce Silvia, che la storia è finita benone, e anche se in apparenza ciò è vero, non lo è (almeno completamente) dal mio punto di vista. Ho infatti dovuto mettere un freno al mio "Essere", premettendo ad esso il famigerato "Non Io" che ha avuto il compito di "interfaccia", elettronicamente parlando (mi sono diplomato come Perito Informatico in Istituto Tecnico Industriale), con il mondo esterno. Infatti soprattutto con gli "amici" ho dovuto cambiare comportamento (uno che pensa sempre alle conseguenze dell'"incontro" fra Materia e anti-Materia non è che è accettato dalla società giovanile di oggi...), anche se dapprima questo mi era sembrato come un compromesso inammissibile. Così ho dovuto imparare a sostituire la soave e leggiadra maschera della felicità a quella pensante e malinconica della tristezza. Qualcuno probabilmente criticherà le mie parole e il mio modo di fare, ma vorrei subito chiarire che se, in questa società, non stai al gioco sei FUORI, ed è proprio questo il gioco e non puoi permetterti di sbagliare o di non rispettarne le regole, perché in palio è la propria vita; e non credo di esagerare dicendo ciò! D'altronde bisogna guardare tutto con occhio critico e basarsi sulla vita reale, e credo che la retorica sia soltanto un'illusione alla quale si aggrappano le persone deboli, soprattutto per mancanza di coraggio. Inoltre, sempre riferendomi a quello che ho scritto prima, devo rimarcare il fatto che ci si potrà trovare a proprio agio solo con pochissime persone, ma non bisogna disperare per questo e l'importante è non demordere mai. Inoltre bisogna stare molto attenti a quelle che io chiamo "pseudo-amicizie". Infatti non ci si deve illudere: che sia pura e rara amicizia, quella sembra trovarsi disseminata ovunque. Questo, come ogni cosa, l'ho imparato a mie spese. Infatti in un primo periodo, vedi per la mia ingenuità, vedi per la voglia disperata di ottenere qualche vero amico, credevo nell'esistenza della "vera" amicizia e quando mi accorgevo che in realtà non era così ne rimanevo deluso e cadevo nella depressione più profonda. Oggi, con moderata discrezione, sono riuscito ad adattarmi al veloce turbinio di questo spietato vortice qual è la società umana, riuscendo così a rendere piacevole il connubio, del quale parlavo prima, tra il mio "Essere" e il mio "Alter Ego", non tralasciando nessuno dei due, ed entrambi mi hanno dato qualche gratificazione. Anche se, devo ammettere, rimane sempre incommensurabile per me il piacere di isolarmi e sognare, sognare, senza limiti, senza confini, perché la forza dell'uomo sta proprio nell'immensità della sua mente, così misteriosamente infinita e terribilmente inspiegabile. Dalla celebre domanda "La vita è un sogno? O i sogni aiutano a vivere meglio?", si può soltanto evincere che l'importante è sognare: nel primo caso si vivrà più a lungo, nel secondo si vivrà meglio. Comunque sono convinto che quando non sapremo più emozionarci o commuoverci nel vedere la puntata conclusiva di un cartone animato, la soluzione tanto agognata di un videogame, o nel leggere un libro, o per altre "piccole" cose come queste, allora per noi sì che sarà realmente finita! Beh! Con questo ho finito. Spero di non averti annoiata troppo e di non aver creato confusione, sembrando così contraddittorio, nell'esporre i "Pro" e "Contro" della risoluzione del mio problema, e spero soprattutto che queste riflessioni possano servire a qualcun altro. Mi farebbe piacere, un enorme piacere, vedere la mia lettera pubblicata, tanto per dire a tutti che esisto anch'io. Anche se non ci conosciamo, saluto affettuosamente te e tutti i lettori di "K".

L'Arcano Narratore.

C'è un'unica parola che caratterizza la tua persona: "adulto". Sei solo maturato e stai entrando a fatica nel turbine del mondo degli adulti. Me lo ricordo anch'io il momento nel quale mi sono sentita così diversa dal giorno precedente, così distaccata e profondamente conscia di una nuova realtà che mi stava rapendo. Ci farai presto l'abitudine... Magari, come me, presto tutte quelle cose che sembravano importanti, come la discoteca o l'uscire alla sera con i tuoi amici, sembreranno by-passabili, e comincerai ad avere altri interessi, più profondi, che ti arricchiscono interiormente. Comincerai ad essere più riflessivo, e continuerai a maturare... Niente paura! Se vuoi bene alla tua ragazza, continua a volergliene, e se hai qualche amico importante non cacciarlo via! Noi di "K" siamo con te, perché ci siamo già passati (purtroppo!!!), e ti auguriamo di trovare il tuo spazio nella vita.
Kissoni.

Vendo per Pc Cd-Rom: Caesar II, Warcraft, Advanced Civilization, SSN21 Seawolf, tutti completi di manuali e in ottimo stato, o scambio con Cd strategia e simulazione (in particolare Battle Isle 3).
Telefonare al numero 0142-452887 e chiedere di Matteo.

Vendo i seguenti giochi per Pc originali, con manuale: Nascar Racing, Aces of the Deep, Star Trek The Next generation, Comanche vs. Werewolf (anche separatamente), su Cd-Rom. Su dischetti vendo, invece: UFO, Theme Park (in italiano) e TFX. Oltre a ciò vendo un Cd con Links e varie demo (compresa quella giocabile di Tie Fighter), l'antivirus Pc-Cillin e una scheda sonora Sound Expert 16 della Trust. Vendo inoltre, per la console Mega Drive, l'accessorio Menacer e un joystick a tre pulsanti. Solo per Roma e provincia.
Telefonare al numero 06-99222651 e chiedere di Matteo.

Vendo per Pc Cd-Rom: Voyeur, Alone in the Dark, FxFighter, Magic Carpet Plus, Shadow of the Comet, Bioforge. Mentre per dischetti, vendo: Quarantine, Soccer Kid e Actua Soccer.
Posso scambiare con Warcraft 2 (please, I need it... Mi risveglio tutte le mattine con le coperte croccanti... chi ha le orecchie per intendere, intenda...), Phantasmagoria, Virtual Valerie 2 (ehm...), Wipe Out e altri.
Telefonare al numero 0342-701728 e chiedere di Matteo.

Vendo Amiga 1200, alimentatore potenziato, HD 540 Mb, Blizzard IV 030/50MHz + 4 Mb + 882/50MHz, Controller PCMCIA Tandem + lettore CDROM + Cabinet esterno + vari dischetti CDROM, Controller PCMCIA SCSI-II Squirrel, Monitor Multisync C=1940, Digitalizzatore Audio+Video, Digitalizzatore Video Vidi24 Professional 24 bit, Scanner manuale Alfdata 256 grigi, Drive esterno C=1011, Videobackup System + n. 2 videocassette con giochi, n. 1 joystick + centinaia di dischetti con giochi & utility. Il tutto a Lire 3.200.000.
Inoltre vendo due scatoloni con circa 250 dischetti di giochi per Amiga. Vendesi a Lire 100.000 cadauno. Per lista inviare e-mail (mark.gallina@sko.inet.it).
Telefonare al numero 0332-241307 e chiedere di Marco.

Vendo giochi per Pc, vari generi, ricco catalogo, prezzi bassi.
Telefonare al numero 0981-915025 e chiedere di Giorgio.

Vendo per PC CD-ROM possibilmente in blocco i seguenti titoli: Little Big Adventure, Goblins 3, Sam & Max, Multimedia Encyclopedia, North @ South (edi), Desert Strike (edi), Who Shot Johnny Rock? (edi), Crime Patrol (edi), Virtual Vixens (V.M. 18), Virtual Valerie 2 (V.M. 18) + Floppy Edicola di Another World, Microprose Soccer, Gunship, 688 Attack Sub a Lit. 299.000 + 15.000 rimborso spese o eventualmente scambio con 3 titoli tosti.
Telefonare al numero 0376-522718 e chiedere di Nicola.

Audio Club è il primo e unico club dedicato ai soli moduli e file sonori di qualsiasi genere. Contattatemi o scrivetemi: il mio nome è Luccio Omar e abito in via Provinciale Sud 199 - S.Croce S/Arno (PI) 56029.
Telefonare al numero 0571-34680 e chiedere di Omar.

Vendo PC IBM multimediale in perfette condizioni 486 DX2 50 MHz, Hard Disk 270MB, 4 MB di Ram, scheda grafica SVGA, CD ROM 2x, Creative Labs Sound Blaster e Awe32 con i seguenti giochi e programmi preinstallati: Voice Assist, Corel Draw 3.0, MS Works 3.0, Sim Tower, Publisher (Windows 3.11 - MS DOS 6.3).
Telefonare al numero 0564-813168 e chiedere di Giuseppe.

Vendo per PC CD-ROM possibilmente in blocco i seguenti titoli: Little Big Adventure, Goblins 3, Sam & Max, Multimedia Encyclopedia, North @ South (edi), Desert Strike (edi), Who Shot Johnny Rock? (edi), Crime Patrol (edi), Virtual Vixens (V.M. 18), Virtual Valerie 2 (V.M. 18) + Floppy Edicola di Another World, Microprose Soccer, Gunship, 688 Attack Sub a Lit. 299.000 + 15.000 rimborso spese o eventualmente scambio con 3 titoli tosti.
Telefonare al numero 0376-522718 e chiedere di Nicola.

In seguito ad una veloce espansione dovuta a contatti avuti con importanti distributori internazionali, si ricercano con estrema urgenza grafici su piattaforme Amiga 1200 e PC, programmatori PC e team di sviluppo completi. Scrivere a Riccardo Meggiato, C.P. 103, 30030 Oriago (VE), oppure
Telefonare al numero 041-429616 e chiedere di Riccardo.

Pregherei il ragazzo cui a Marzo prestai alcuni giochi per C64 per trasferirmeli su PC di farsi vivo, per restituirmeli, poiché ho smarrito il suo nominativo e telefono.
Telefonare al numero 06-55265733 e chiedere di Alessandro.

Vendo per Pc i seguenti giochi, tutti in formato CD-Rom: "Crusader: no remorse" a Lit. 55.000, "U.S. Navy Fighter" a Lit. 35.000, "Microcosm". In blocco Lit. 110.000.
Telefonare al numero 0187-630516 e chiedere di Simone.